



軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

60

八十三年三月號

新GAME熱報
英雄傳說Ⅲ／警察故事Ⅳ

國外報導
美國冬季CES展特報(下)

GAME林秘笈
YMJ談銀河飛將私房密

遊戲攻略
軒轅劍貳(上)／恐龍樂園(上)
宇宙烈焰線／九五專號二
銀色種子

遊戲獵人
毀滅戰士／天外風雲
軒轅劍貳／綠林戰爭
模擬城市2000／西遊記外傳
大戰略2／魔眼封印
巴士帝國／西戰迷宮
正宗台灣16張麻將

製作單位現身說法
DOMO小組軒轅劍貳製作秘辛

邁向寫GAME之路
淺談程式語言與作業系統

遊戲解剖室
概說變形動畫MORPH

棒球教室

98精品店
聖伊露彌學園
提督決斷2代
河原崎家一族

DOS/V最新遊戲介紹
大航海時代Ⅱ

硬體世界
壓縮檔案的王者 ARJ

送
倚天屠龍記3月20日磁片版與CD版同時推出
本期附贈倚天屠龍記1994年雙月曆

全省電腦經銷商・書局均售 NT$100 HK$40 S$13 RM$18


THE GREEN PC SPECIALITY-MORE THAN YOU CAN IMAGINE
Energy-Saving
Lowest Noise
Slightest Radiation
Least Pollution
Can Be Recycled
GREEN PC

編輯室報告

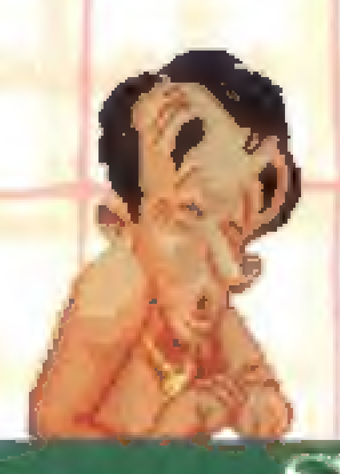
軟體世界雜誌發行至今，已屆滿五年，承蒙讀者厚愛，使本刊的發行量得以穩定地成長，然而本刊每期印製所需之用紙量極其龐大，實難承受自去年九月以來，一波又一波的國際紙價調漲聲浪，在紙張成本的強大壓力下，本刊仍考量讀者權益，並未以別册形式、縮減頁數或替換紙質等方式節省紙張成本，爲維持全書彩色 200 頁的製作方針，自本期起內頁全面改以 80 磅特級雪銅紙印刷，除藉以稍緩成本壓力外，也減低承製及業務單位運送和讀者攜帶上之負擔，紙張改薄，實是情非得已，尚請讀者諸君諒察。

繼上期刊出以3DO、任天堂、 SEGA 等遊戲軟硬體方面之報導爲主的美國冬季CES展特報後，本期再刊續文，內容則爲本屆CES展上讀者極爲關切的 PC GAME動向，由於該文主要爲美國 PC GAME 之最新訊息，恐與新GAME俱樂部之內容重覆，因此本期新 GAME 俱樂部暫停一期，敬請見諒；而與創世紀及巫術系列一樣，在文字冒險的新作中，也有兩款難分軒輊的系列名作，分別是不同時空，卻同時推出四代的英雄傳奇與警察故事，各位英雄、警察的擁護者可要全神貫注，目光鎖定新 GAME 熱報，當然，在文字冒險中，幻想空間更是歷久不衰的經典之作，而 AL LOWE 可說是該系列作品的靈魂人物，他成功地塑造了賴瑞這位家喻戶曉的詼諧人物，其獵艷趣事更曾經是許多"上了年紀"的玩家互相調侃的話題。 AL LOWE 曾說賴瑞是他期盼中自己的另一面，更是他夢想中完美的化身，從幻想空間IV人物專訪的譯文中，讀者或許能一探端倪吧！

感嘆屬性等級太低、練功曠日廢時的玩家，別忘了仔細鑽研百戰天龍所收錄的二篇無敵程式前導，除此之外，在過關訊息方面，本期也提供了五款遊戲攻略及銀河飛將私掠者的秘笈協助讀者早日攻略，而在其他與遊戲軟硬體方面，您是否急欲瞭解電影特效、電視廣告一再出現的變身動畫製作？在一陣多媒體旋風中有關視訊、音效…等相關知識苦於無處覓得？本期邁向寫 GAME 之路之淺談遊戲程式與作業系統（ P.161 ）、遊戲解剖室之概說變形動畫 Morph （ P.164 ）、多媒體天地之再談多媒體（ P.160 ）及硬體世界之壓縮檔案的王者--ARJ （ P.165 ）都將是您不可多得的內容；許多玩家在玩過多種遊戲後，對於遊戲已能從累積的經驗中建立起自己獨樹一格的觀點，這樣的說法，在本期玩家觀點中又得一例證，請看RPG裡的芝麻小事（ P.156 ）。

許多玩家來函表示服務專線經常佔線不易接通，服務單位亦不斷呼籲玩家詢問問題務必長話短說，以免影響其他玩家上線詢問問題的機會，然而這樣的呼籲顯然效益難彰，因此軟體世界爲求更有效地服務玩家，特成立夜間加油站，以固定時段，開放專線（含電話與BBS）於台北、高雄兩地派有專人回答各方玩家有遊戲上之相關問題，夜間加油站已經開張，特此周告!!另外，軟體世界速環漫[illegible]由於本期稿擠，暫停一期。

眾所企盼的倚天屠龍記終於敲定於三月廿九日推出，除磁片版外，也同時推出 CD 版，這將是國人自製的第一套光碟遊戲，編輯室強烈地感受讀者期待倚天屠龍記的推出，自上期刊出台北市林先生來函後，不少讀者也紛紛來信表達相同意見，希望能擁有各期倚天屠龍記的電腦畫面，並對本刊上期爲避免圖片一分爲二，而將倚天屠龍記採海報頁製作之方式予以肯定，時值 60 期雜誌發行，編輯室特別製作以該遊戲場景爲主的 1994 年雙月曆回饋讀者。請讀者笑納!!



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

▶中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
▶行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
▶中華民國78年4月創刊每月8日出刊

SUPER NEW FILES



發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、郭淑芬
駐美特派員／亞佛列德

特約作家／李莉莉、郭宗勳、朱學恆、卓挺然、鍾凱文、徐國振、劉興潮、潘昱宏、葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、傅鏡暉、蘇經天、曾昭奇、王彰懋、吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明、林政翰、黃文龍、辛建周、侯育宏、俞伯翰、許雲翔、劉純良、何　布、賴福鑫、林旭中、溫博雄、朱傳綱、吳文德、楊礎優、石志濤、卜起經、王維丞、李嘉麟、黃俊銘、黃啓禎
編輯／陳禮英、吳忠晉
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉　琦、楊淳妃、李錦綿
美術支援／林俊宏、劉信良、林慧玲、邱麗霜、謝幸娟

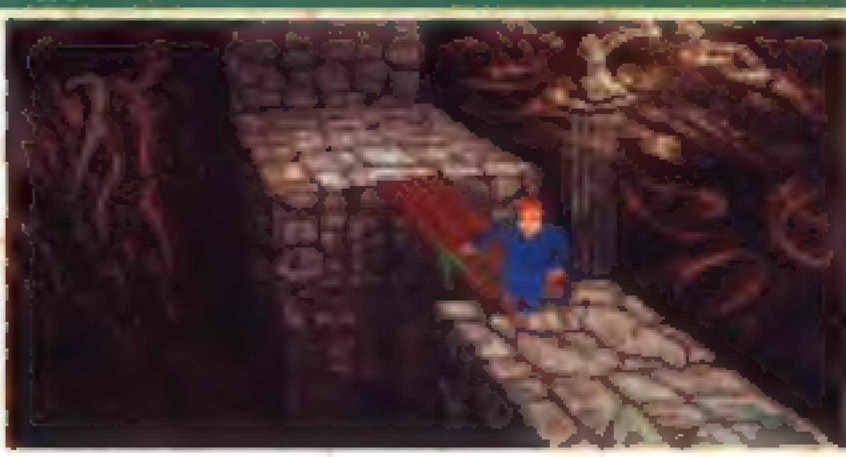












社　址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

●法律顧問●
遠東法律事務所陳錦隆律師

廣告業務／曾玉琴
服務專線：
(07)3848088轉227
FAX:(07)3802764

●高雄總公司●
高雄市三民區民壯路61號 ☎(07)384-8088

台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F ☎(02)788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號 ☎(04)323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號 FAX：002-852-7280999
凱海大廈1F B.C室 ☎002-852-7292781
馬來西亞分公司／
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,
47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206 FAX：002-603-7196711



1 天使帝國 382

□戰略 □大宇資訊 □480元 □82年3月22日 □出版 □9 片裝 □上期排行：1

連續蟬連兩期榜首，天使的壓力委實不小，現在才知道高處不勝寒…什麼？！怪我衣服穿太少？！唉！心事哪無講出來，有誰人瞭解？眾天使們，帝國的穩定就靠各位多加支持啦!!

2 三國志III中文版 364

□策略 □第三波 □1800元 □出版 □4 片裝 □上期排行：8

雖然日文版一路下滑，第二代的大哥上次還看他在緩衝區休息納涼，這一次就不曉得跑哪去了，不過，我們家派我當代表就行了。雖然身價不菲光看我一路攻城掠地，就知道我的人氣魅力可是一流的哦！

3 中華職棒 274



□運動 □軟體世界 □540元 □82年2月16日出版 □4 片裝 □上期排行：2

我還想和眾天使們打打棒球呢！沒想到，殺出個三國志，還好是中文的，否則真會氣死人，說什麼人氣一流，別忘了我的累積票數可不是蓋的，而且最近經理也出來助陣了，什麼！？還有第二代功能更強大…哇！職棒迷們，團結團結再團結，YA !!

4 軒轅劍II 231

□RPC □大宇資訊 □570元 □83年2月6日出版 □10片裝 □上期排行：新進榜

別喊了！！球棒擋得住我的寶劍？！愛說笑！！看我一路勢如破竹（喔！不！根本是凌空而來），管他是陸空戰將、毀滅戰士還是黃飛鴻！！自古寶劍配"美女"，可愛的天使們我來啦！！什麼？！還有一把倚天劍？！待我掐指算來，哈！！要上排行榜比劃比劃，下個月可能還沒看到哩！！

5 魔法世紀 173

□戰略 □大宇資訊 □450元 □82年11月23日出版 □6 片裝 □上期排行：5

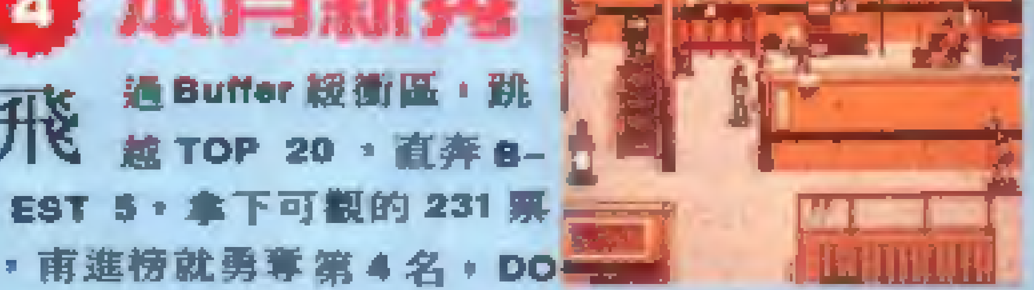
打從我進到 *BEST 5* ，這裡從來就沒安靜過，我看你們這樣爬上爬下，爭得面紅耳赤實在有夠累，難道你們就不能安安靜靜地坐在位子上…你看我多麼的怡然自得又安詳…啊！！

11 本月焦點



在各家雜誌上均有極佳風評的毀滅戰士，上進榜擠入 Top 20 ，本期名次大幅躍進11名，實在潛力雄厚，雖離 BEST 5 不遠，但欲扣 BEST 5 大關，前有陸空老將擋道，後有無影腿追趕，而 BEST 5 大門又籠罩著一片魔法，毀滅戰士能否挺進 BE－ST 5 已經成爲衆所矚目的焦點。 【毀滅戰士】

4 本月新秀



飛過Buffer 緩衝區，跳越 TOP 20 ，直奔 B－EST 5，拿下可觀的 231 票，甫進榜就勇奪第 4 名，DO－MO 小組的聲名實在可怕。趕上春節熱檔的絕佳時機，再加上讀者對軒轅劍續集的期待，軒轅劍 II 的表現實在令人刮目相看，能否繼續竄升？有待讀者的考驗。 【軒轅劍2】

感謝讀者的熱情參與，本期票選投票率再創新高，由於稿擠，本篇幅由原先的四頁濃縮成兩頁，不過麻雀雖小，可是五臟俱全喔!!此次榜內名次數據爲當月得票，而各期累積票數仍持續累計，未予刊出，其目的在避免因票數累積，造成上榜遊戲都是一些老面孔，同時也讓讀者親身感受當月排行的緊張刺激。

有心的讀者不妨與上期當月排行略作比較，當可發現不少榜內的"老 GAME"熱度正持續下降中，包括上期當月焦點的天使與職棒也不例外，沒想到上期以黑馬之姿拿下當月新秀殊榮的三國志Ⅲ中文版，本期又拿下了后冠，使得原本單純的天使、職棒之爭，再添變數。當然，軟體世界排行榜劇力萬鈞、曲折離奇不遜於遊戲劇情，看倌只需留意榜內透露的訊息，當可瞭解此言不虛，軒轅劍Ⅱ的威力光是進榜的威猛就令人咋舌，而毀滅戰士竄升的幅度更是來勢洶洶，美少女在讀者的栽培下，也長進了不少，而三月底倚天即將出鞘……究竟寶座誰屬？還有待後續觀察，至於新推出的遊戲中，魔眼封印、絕地大反攻、模擬城市2000及軒轅劍Ⅱ均有優異的表現，其中以軒轅劍Ⅱ最爲耀眼，榮獲本月新秀，而緩衝區內有4款遊戲同吊車尾，或正養精蓄銳，或準備掛出免戰牌，則有待下回分曉。

總之，軟體世界排行榜精彩可期，讀者千萬別錯過了，更別忘了在3月20日前，將您寶貴的一票火速寄回，軟體世界排行榜需要您的關心與參與，咱們下期見啦!!

票選活動中獎名單

楊明哲・雲林縣
魏川智・台南縣
陳嘉亨・高雄市
李明雄・高雄市
楊政道・彰化縣
楊登吉・台中縣
戴大爲・高雄縣
陳金松・台北縣
李世雄・高雄縣
黃俊強・桃園縣

●以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

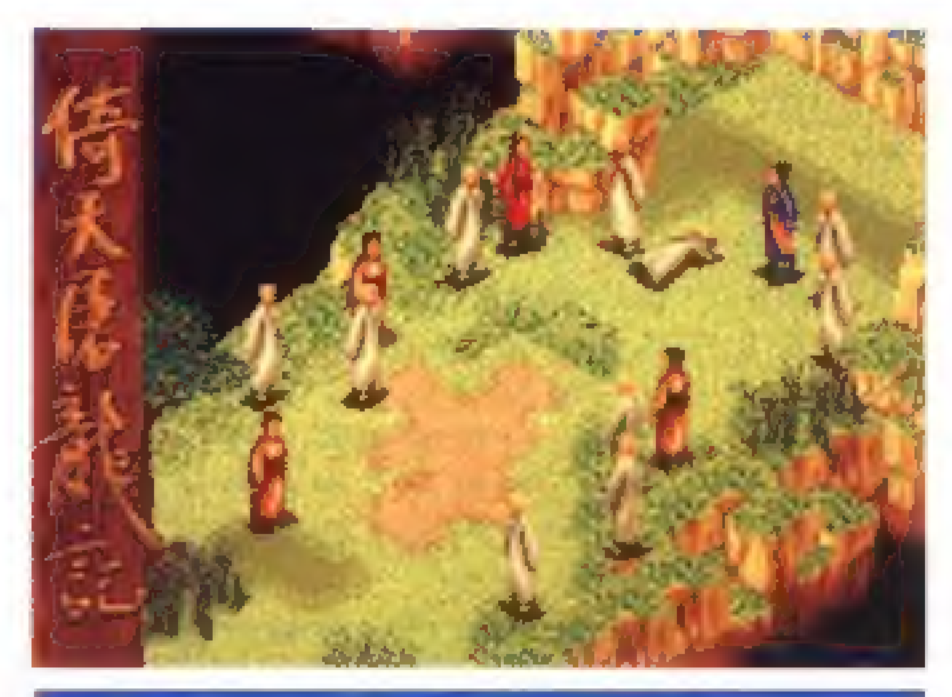
本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	3	陸空戰將	軟體世界	模擬	580	10	162
7	18	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	141
8	11	黃飛鴻	軟體世界	RPG	480	7	120
9	6	魔法門外傳Ⅱ-黑暗魔君大反撲	軟體世界	RPG	580	10	87
10	4	吞食天地Ⅱ	軟體世界	RPG	420	5	76
11	14	X戰機	松崗	模擬	540	9	59
12	20	美少女夢工廠中文版	精訊	模擬	490	7	59
13	–	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	54
14	12	三國志Ⅲ日文版	第三波	策略	1800	4	50
15	15	創世紀 7-巨蛇之島	軟體世界	RPG	540	8	38
16	10	波斯王子Ⅱ	松崗	動作	540	5	36
17	9	天外劍聖錄	漢堂	RPG	520	6	32
18	22	銀河飛將私掠者	軟體世界	模擬冒險	420	7	31
19	–	絕地大反攻	松崗	射擊	1250	CD-ROM	30
19	–	魔眼封印	軟體世界	RPG	540	8	30

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	得票
21	16	瘋狂時代	松崗	25
22	19	鐵路A計劃中文版	電腦休閒世界	23
23	17	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	21
24	26	文明帝國	第三波	17
25	–	西遊記外傳	天堂鳥	16
25	–	正宗台灣16張麻將	大宇	16
27	–	F-15 Ⅲ	第三波	14
27	24	魔法門Ⅲ-幻島歷險記	軟體世界	14
29	–	戰神Ⅱ	電腦休閒世界	13
29	25	三國演義	軟體世界	13
29	21	射鵰英雄傳	軟體世界	13
29	–	大富翁Ⅱ	大宇	13

倚天屠龍記

軒轅寶劍，號令玩家，莫敢不從，倚天不出，誰與爭鋒？沒錯，倚天就要出了，繼軒轅劍貳後，又一RPG巨作即將登場，那就是倚天屠龍記，玩家且請擦亮雙眼，看看這場風起雲湧的爭鋒大會。



■類　　別：RPG＋冒險　■容　　量：30MB
■出版公司：軟體世界　■發售日期：預定3月20日發行

目前倚天屠龍記的製作已進入倒數讀秒的階段，我們由已完成的部分發現，倚天屠龍記並不是一套單純的RPG，遊戲中設定有許多的謎題，而解謎的動作是以場景上的角色小動畫來表達，這一點有點像冒險遊戲，因此在本期的遊戲類別上，我們將倚天屠龍記改爲RPG＋冒險，就是這個緣故。而在實際試玩過倚天屠龍記後，發現遊戲採用的45度斜角的畫面感受度實在不同凡響，相信玩家們只要看到張無忌穿梭在參天的樹木間，在一個立體的武俠世界中走動，便會和我們有同樣的感覺。

除了推出磁片版外，最新的消息是在磁片版推出後會再推出CD版，緩衝期大概是一個月，不過CD版與磁片版之間的差異並不大，可能只在音樂上有差別，所謂CD版大概是爲了服務有CD-ROM的玩家，因此據說將以平價推出，這個消息的可靠度約百分之八十，到底如何？請各位讀者拭目以待！

劇情寫真壹．通入光明頂秘道．成昆偷襲明教七大高手！

話說張無忌不幸落入布袋和尚說不得的乾坤一氣袋中，因而被提上光明頂，而明教衆人正爲教主人選爭執不下，光明右使楊逍與青翼蝠王韋一笑因而大打出手，以致楊逍以乾坤大挪移的功夫對抗韋一笑、周顛、冷謙、鐵冠道人、彭和尚、說不得等六人而相持不下，此時化名圓眞的成崑正由光明頂秘道偷上光明頂，乘機以幻陰指偷襲制服楊逍等七大明教高手，挑起蕭牆之爭，眞教人無限感慨！



◇歷代明教教主方能進入的光明頂秘道。

◇成昆偷襲成功，七大高手盡皆受傷，張無忌仍藏於說不得的布袋中

劇情寫真貳、火蟾洞中習劍法，張無忌練成無上武功！

青翼蝠王韋一笑因修練寒冰綿掌而走火入魔，導致三陰脈絡受損，每每激引內力，便須吸飲人血禦寒，否則便立即凍死。張無忌深入長白山火蟾洞，尋找火蟾取其心，便可治療韋一笑之寒病，沒想到在火蟾洞中找到一本火蟾劍譜，因而習得火蟾劍法，這就是上期倚天屠龍記有獎徵答的答案，你猜對了嗎？

[illegible]

[illegible]



劇情寫實參、六大派圍攻明教，英雄好漢齊聚光明頂！

六大派圍攻明教可說是原著小說中最精彩的段落之一，此時張無忌九陽神功已大功告成，水火並濟，並在光明頂秘道中習的乾坤大挪移心法，實力足以解救即將敗亡的明教。當張無忌趕上光明頂時，廣場上已站滿了各派高手，明教僅剩白眉鷹王殷天正一人可以抵敵，滅教之危，勢如覆巢之卵。

◎白眉鷹王神威凜凜，為抵擋眾派的勢力。

◎各派高手齊聚光明頂，廣場上黑壓壓地站滿了人。

59 期有獎徵答得獎名單公佈

答案：火燒劍法

獎品：倚天屠龍記遊戲一套

得獎人：新竹縣 朱百詳　雲林縣 吳誠原
台中縣 尤文賢　台北縣 王致晶
台南縣 許家瑋



製作單位訪談錄

Q 倚天屠龍記到底是一個什麼類型的遊戲？是一套單純的 RPG 嗎？你認爲倚天屠龍記最大的特色在那裏？

A 基本上，倚天屠龍記是一套角色扮演型的遊戲，但它並不是一套單純的 RPG，而是在解謎上帶有冒險，戰鬥上帶有戰略的一套綜合性遊戲。理論上一部武俠小說改編成的遊戲，是以RPG最爲適合。但是一個單純，傳統的RPG是不能滿足現在的玩家，所以我們決定在劇情的發展中添加許多冒險遊戲般的謎題，使得玩家在打打殺殺之外，還有一點點思考的空間。另外，武俠遊戲中最重要的打鬥部份，我們不想用日式 RPG 那種兩方平行對立，然後一直按鍵，直到戰鬥結束的方式，因其較無變化性。而笑傲江湖那種即時的戰鬥方式，因其圖形必須與場景圖形並存，記憶體吃不消

，在兼固兩者皆須美觀的考量下，更不能採用這種方式。最後，我們決定採用叛變克朗多那種策略戰鬥方式，並加以改良，相信在5度角下，眾多武林俠客"立體"搏命演出，玩者應有一番新感受。當你看到壯觀豐富的場景，精彩有趣的小動畫，勁爆火辣的過招時，你就知道遊戲的特色是什麼了。

Q 改編自金庸原著小說的劇情是如何發展的？要將小說的故事改成 RPG 是否有困難？遊戲中是否讓人讀過小說仍意想不到的情節出現？

A 將小說的故事成功改編成RPG的確是不簡單的，尤其是金庸小說，因爲其劇情豐富，人物眾多，所以在改編過程中，難免有些刪減，及爭議之處，此次倚天屠龍記是從小說中的第二集，張翠山夫婦自盡後開始，直到小說的結束。基本上遊戲劇情仍忠於原著，但也將改編一些情節使其利於遊戲製作。

Q 倚天屠龍記所採用的45 度立體俯視觀點，和笑傲江湖、黃飛鴻有何不同？是否有其較爲優越的地方，在程式的寫作上有何困難？

A 各位不難發現，倚天屠龍記的遊戲場景富麗堂皇，非上述兩者所能比擬。主要原因就是遊戲圖形採場景人物原比例繪製--一棵樹不會跟人一樣高，房子也非常的大，寬度與高度的合理比例都顧及到。而在程式的處理上，第一個所面對的就是大量圖形的處理與速度的要求，另外高度的處理也是麻煩之處。

Q 遊戲的系統與設定上是否有比較創新的地方？遊戲的劇情是單線還是多線？會有很難解的謎題嗎？

A 如同前面所提到，倚天屠龍記是一個較多元化的遊戲，因爲是改編自小說，且要忠於原著，故遊戲中大多是直線發展。在解謎方面可能會有較難的謎題出現，以增加玩家的樂趣。

Q 遊戲中登場的角色共有多少，除了上期雜誌所刊出的幾個主角與擅長的招式外，是否還有其他配角登場？

A 遊戲中大約有超過一百個人物登場，而參與戰鬥的主要人物大約有五十幾個，小說中提到的大致都有，也具有其擅長的招式。另外小配角如元兵，黑衣人當然多如過江之鯽。

Q 倚天屠龍記是否和笑傲江湖一樣有許多段動畫？硬碟的容量會超過 30MB 嗎？會出ＣＤ版嗎？

A 倚天屠龍記的動畫也很多，所不同的是笑傲江湖大部是全螢幕動畫，而倚天屠龍記的大動畫較少，小動畫則較多，硬碟容量約在 30MB 左右，將會出 CD 版。

Q 倚天屠龍記的開發期大約多久，是從何時開始開發的？製作進度是刻意與電視連續劇的倚天屠龍記配合嗎？現在的開發狀況進行如何？是否能在3月29號推出呢？

A 倚天屠龍記開發至今大約有八個月，是從去年暑假開始籌劃。我們並沒有很刻意的與電視連續劇配合，但也有這個意思，畢竟現在的行銷策略是採取多方位經營，互相造勢，人氣度才夠。目前的開發狀況還算良好，將盡力趕在 3月29日發行。

Q 倚天屠龍記開發小組共有幾個成員，開發小組是否和大宇的 DOMO 小組一樣有個響亮的名字呢？在作完倚天屠龍記後，是否有其他的未來計劃？

A 除了音樂之外，倚天屠龍記的開發小組成員共有八名，名爲"YOUNGUNS"小組。是一群有理想，有抱負的年輕人所組成的，肯拼、肯冒險，而不是年輕的槍、幼齒的砲。在製作完倚天屠龍記後，將同時進行數個遊戲的製作，包括天龍八部、中華職棒 2，以及…" TOP SECRETS "。

Q 製作倚天屠龍記最累人的地方在那裏，有比較有趣的的地方嗎？

A 每個地方都很累，請聽今天在場人士的心聲：

遊戲精靈--陳則孝：職棒二代做很累！

遊戲製作，程式設計--林永樂：不能回家陪老婆及女兒。

企劃，劇本--潘昌隆：把心裡想的用筆寫出來。

事件設定--張秉權：熬夜最累。

場景繪製--陳偉南：圖形質感的表現最難。

大型動畫，打鬥招式--朱重霆：構思各種武功招式最累人。

造型設定，劇情動畫--黃奕綸：如何繪製出有趣劇情動畫。

場景繪製--王鈴穎：沒有 idea 的時候。

最有趣的地方：

遊戲精靈--陳則孝：職棒二代很有趣！

場景繪製--陳偉南：……？

企劃，劇本--潘昌隆：我只要稍為一動筆，每一個人就得忙昏了頭。

造型設定，劇情動畫--黃奕綸：能做自己喜歡的工作。

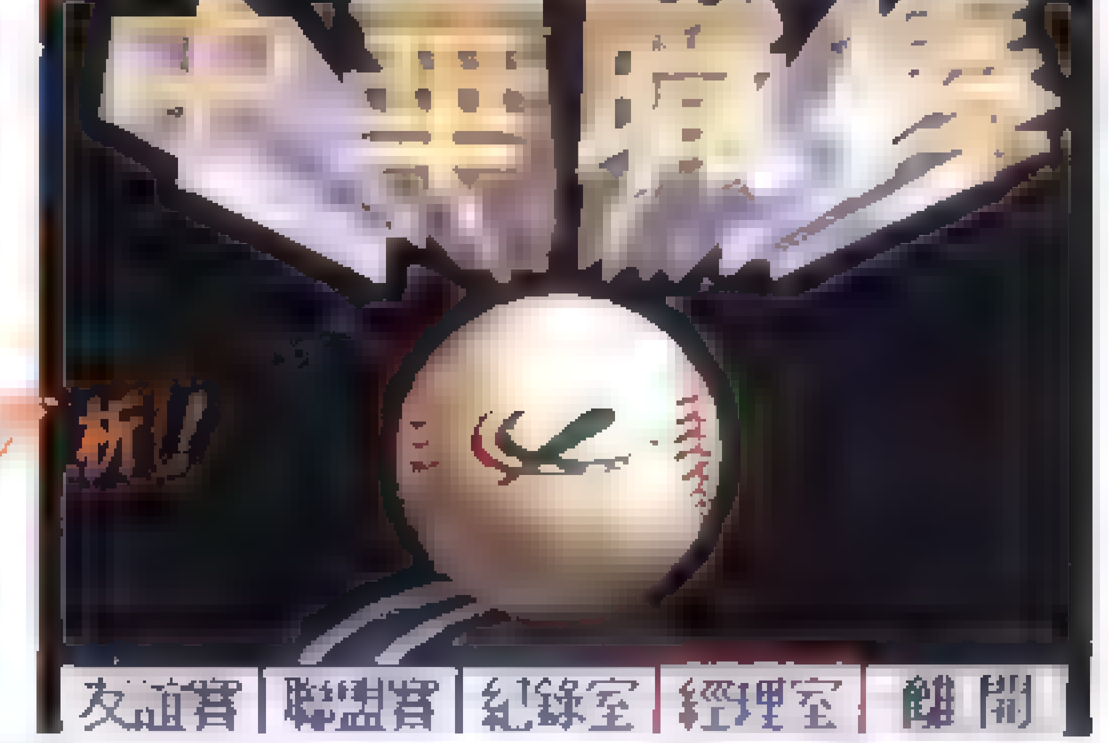
遊戲製作，程式設計--林永樂：能偷空跑回家陪老婆及女兒。

事件設定--張秉權：睡覺最有趣。

大型動畫，打招式--朱重霆：8888888，LUCK 7！

場景繪製--王鈴穎：每天看公司同事表演。



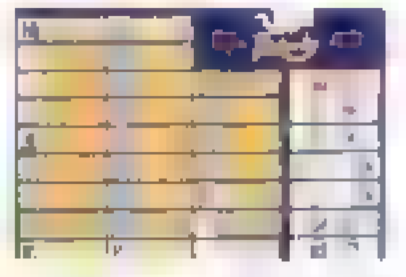


經理資料片

■類　　別　運動　　■容　　量：1M
■出版公司　軟體世界　　■發售日期：預定3月中旬發行

令棒球迷期待以久的中華職棒經理資料片，將隨著職棒五年的開打而發行，除了經理室的功能外，還附有職棒五年的最新球員資料，以及全新賽程，讓你在家中也可以模擬職棒五年的戰況。





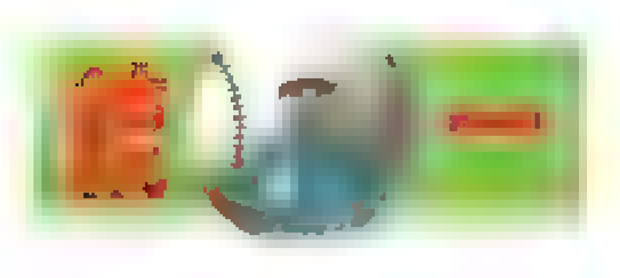
在職棒五年初，兄弟終於補進一門大砲－路易士。此舉將使原本就已堅強而又平均的打擊火網錦上添花，一直獨缺的清道夫若真能由路易士擔當，那今年兄弟的比賽將熱鬧非凡。

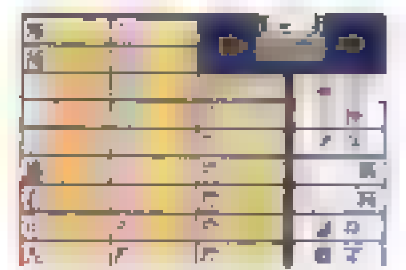
另外路易士的守備若真如媒體報導較比克蘭茲強許多，那兄弟不僅外野，連內野的防線都將冠各隊之冠。

投手方面補進了巴比諾及克力士取代了大偉及郭宵，若這兩人表現稱職尤其是號稱與王漢同級的巴比諾，則與陳義信組成先發陣容將直逼統獅。不過最重要的還是陳義信這位天王級的巨星演出將左右球隊的名次。



總評　依然是奪冠的大熱門。

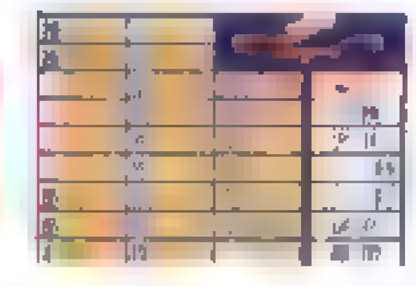




統一隊可說是每次選秀，補強的大贏家，其老板及高層人士可能具有和劉備相同的魅力及誠意，也因此從元年的肉腳到現在年年奪冠的大熱門。今年也是如此，在和兄弟的競爭下得到了狀元－羅國璋，其加入勢必取代呂文生、汪俊良的地位，使其內野主力陣容的攻守俱佳。其實這也是統一隊長久以來的問題：有些守備位置打的好，守的不好；守的好，打的就不好。在投手方面，其原本傲視六隊的黃金陣容並未改變，而且還加入了甯樂、哈特等速球部隊，將令其餘五隊更為頭痛。

總評　實力永遠是奪冠的大熱門，唯須加強信心。



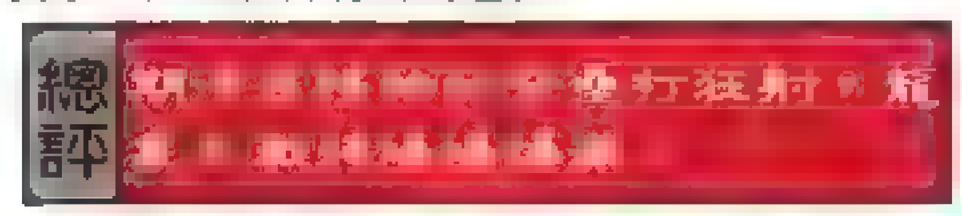


味全的砲火平均可不亞於兄弟，而且其射程更遠，君不見去年有一場中，羅世幸、艾勃、呂明賜三連發的全壘打攻勢，將時報蔡明宏轟的灰頭土臉，可惜的是今年走了艾勃，而新補進的大帝士及坎沙諾不知能否填補其空缺。

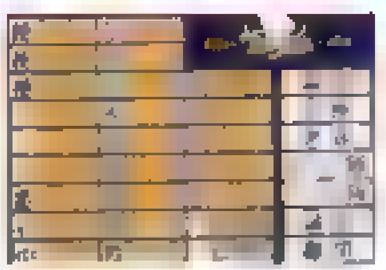
其實我還是覺的讓呂明賜專任指定打擊較好，增加其打擊威力得如剛到日本時那樣，如此將可帶動全隊士氣及球迷反應，也不枉當初味全釋出林易增、陳彥成的代價了。

投手方面除了希望史考特及非力普能確實分擔黃平洋及陽介仁的先發大任外，也希望摩爾能

達到璦茲及郭進興般的救援水準，則投手調度將更爲靈活。另外在走了教練徐生明後，也希望新教練能大膽起用一些B級投手，培養出幾位可用投手，如此戰力將更爲堅強。





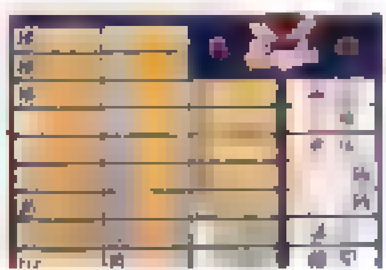


俊國今年最大的手筆，也可能是中華職棒的一個重大變化，就是大量引進韓籍球員，計有韓禧敏、金鎬旭、金泂均、李景嶽、甘炳勳等五位。其中又以前國家代表隊韓禧敏最引人注目，說道有ACE的實力，不過對於下勾型的投手，我還是不抱太大希望，倒是林朝煌及威爾兩人，希望能有好的表現。另外走了救援好手湯尼，若再不培養出專任救援投手，則一向薄弱的先發陣容將更捉襟見肘。

年輕又具爆發力是俊國打擊群的特色，今年走了麥克、立花，補進了張建勳及詹姆士，希望能有好的表現。

總評 人氣度不夠，希望台中的父老多多支持！

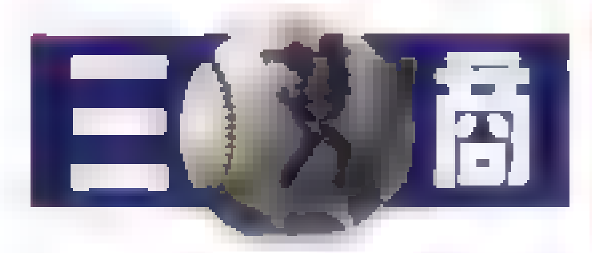


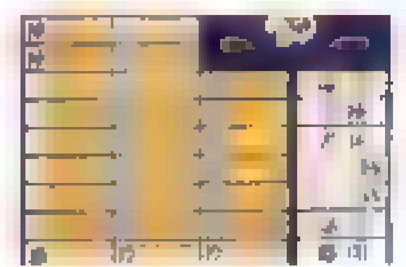


不同於俊國的是其戰績落後，但其明星球員較爲耀眼，去年出了打點王廖敏雄及打擊、新人雙冠王的曾貴章。而且其所屬企業團體宣傳非常賣力，人氣度還不錯。所以急應加強的是提昇整體的實力。

投手戰力爲六隊之末是非常大的隱憂，好在有徐生明專任投手教練，希望在沒有太大的勝負壓力下，徐教練能培養出好的投手陣容。另外值的質害的是捷猛士經數據指出是名不錯的救援投手，希望能擔起這重任。

總評 投手實力加強後，有本錢與其它五隊一較長短。

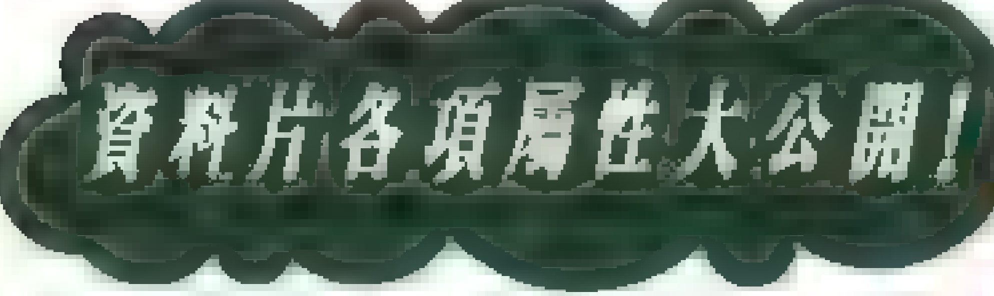




可喜的是三商的補強中，以國產球員較爲耀眼。業餘時代的打擊王曾琮輝及國手林琨瀚的加入，在加上鷹俠的歸隊，可望使其打擊火力居六隊之冠。但可惜的是其守備位置相互重疊，大部份在內野，而外野手的打擊稍弱。

投手陣容換了兩名外籍球員中井及必可，但這不是重點，重點是從元年開始就被看好的陣容到如今都還未發揮最大的效益，今年"又"聽說涂鴻欽復活了，希望這次是真的。真的很希望能看到他的戰績和隊、黃兩位一樣，則中華職棒就會更精彩。其實守備員該幫幫他，適時的安打也該幫幫他，因爲一個失誤最多，打點最少的隊伍，是很難贏球的。

總評 別再失誤了 讓我們多看到一些致勝的全壘打



中華職棒經理資料片除了具有經理室功能及最新的球員資料外，還將原先的屬性系統簡化，並使其更具影響力。不但如此，在每個月結束時，電腦還會依據每個球員的表現，將其屬性作一番增減。



在經理室功能裡，玩者將可任意編輯球員之資料，包括姓名、膚色、背號、守備位置、投打方向、投打姿勢等等的基本資料、各項的屬性參數，以及去年的攻守成績。利用此功能，你就可以將自己和好朋友們，活生生的放入職棒隊伍中，完全不用經過選秀，特考等的紛爭，想當王牌投手或是當家第四棒，均任憑你意。從此，在遊戲的職棒世界中，讓我們看看誰表現的最好。陳義信、黃平洋的二十勝算什麼！

進入經理室，可任意使用編輯、交換、選秀等功能



屬性	屬性值對球員表現的影響
打力	影響安打機會，打帶跑成功率。
力量	影響全壘打機會，短打成功率。
根性	二壘以上有人時，比數落後而球賽又快結束時之打擊表現。
跑速	跑壘速度，盜壘成功率，防守時之移位等。
守力	精彩守備動作，守備失誤率。
防禦	投手被安打機率。
體力	可正常演出之投球局數（投球數）。
控球	按照投手心意投出之成功率。
球速	投球速度。
救援	擔任救援投手時的額外考慮。

美少女夢工場 2

令人期待的美少女夢工廠２終於要發行了，這次二代將以更複雜的遊戲方式與更多的圖型量來攻佔各位「父親」們的心靈，而且將由精訊推出中文版，眞是玩家們的一大福音！

■類　別：模擬
■出版公司：精訊資訊



在一個遙遠的時代中，人們早就忘了自己應該做些什麼？整個王國在沉浸一片靡爛中。這個時候魔王率領魔物出現在王國前，魔物的力量比起醉生夢死人類要強多了，沒有人可以阻擋它們，眼看著王國就要毀在魔王的手下……

這個時候，一名勇者出現在魔軍的面前，他隻身一人殺進了魔軍的重重包圍中，來到魔王的面前，在一場激烈的戰鬥後，他打敗了魔王，使王國恢復了和平。

在這次的事件後，整個王國才發現大家都錯了，在反省中決定再將王國重新的建立，而勇者也在國王的請求下在王國中居住了下來，協助王國的重建。

王國曆1209年的一個晚上，勇者在不知名的聲音下被召喚到一個小山丘上。在那裡，他獲得了一名上天所賜的女兒，而這個女兒將是王國未來的希望，於是勇者開始了育兒的使命。

以上所提的就是「美少女夢工廠２」的故事內容，而第一代是敘述勇者在滿目瘡痍的城市中救了一名孤兒，而開始實施教育的故事。到了二代，這個小女孩則是天神所賜的，要如何的教育她就要看你這個父親的本事了！

美少女夢工廠一代在前年九月推出時，造成相當大的震憾。這個由日本 GAINAX 以及精訊資訊合作的遊戲，以細緻的畫面以及獨特的遊戲類型，在遊戲市場上吸引了玩家們的喜愛。經過了兩年半，GAINAX 又推出了美少女夢工廠二代，精訊公司立刻和該公司合作進行中文化的工程，讓所有不懂日文的玩家都可以享受到這個遊戲的樂趣。

究竟美少女夢工廠２與一代有什麼差異呢？GAINAX 在經過了兩年半的時間又改進了那些呢？讓我們就一、二代間的差異來作個徹底的介紹。

更多的打工項目

還記得打工嗎？這個在一代只有十種的項目在這一代變成十五種。同時以往純爲文字的敘述，這一次都變成動畫了。你可以在這些動畫中看到小女孩可愛的動作。



▲能打工的場所變多了，共有十五個，身爲父親的你得好好的計劃才行。



▲打工的狀況完全以動畫表示，可以看見小女孩出糗的模樣。

更多的教學課程

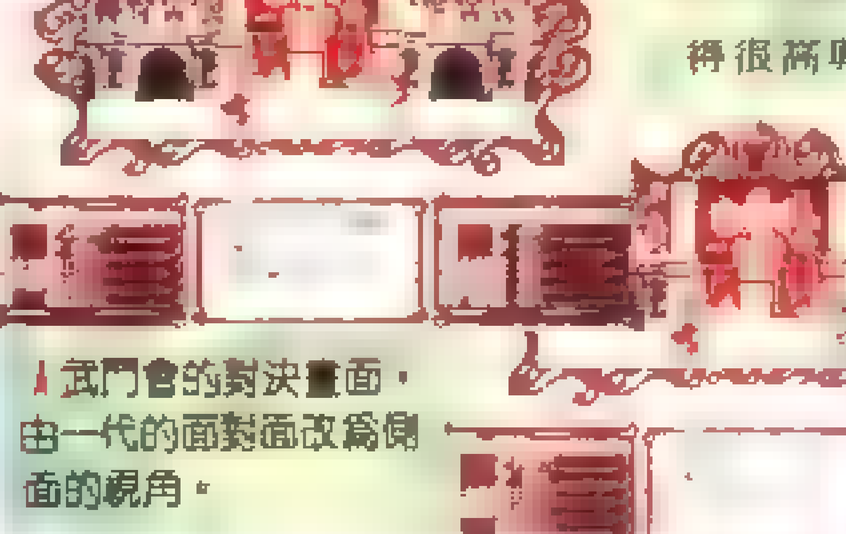
至於上課也由原本的三項改變爲三大類、十種課程。和打工一樣，這裡的所有動作也都是用動畫來表示。



五花八門的祭典活動

還記得收獲祭嗎？在前一次的收獲祭玩家只能選擇武鬥會以及王國小姐選美。但是在二代中這一項已經擴大爲四個獨立的項目，每一項都有獨特的畫面以及可愛的動畫，保證讓玩家看得很高興。







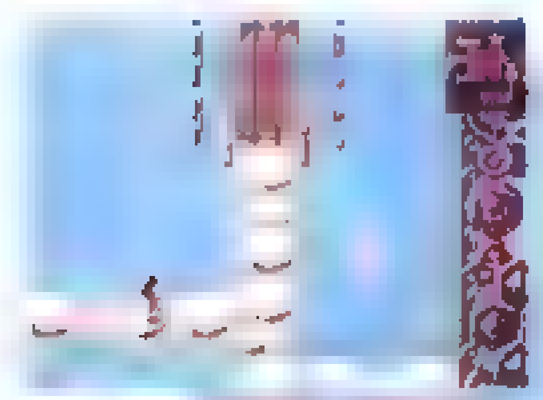
▲武鬥會的對決畫面，由一代的面對面改爲側面的視角。

▲選美比賽，女兒也登台亮相了！

▲美麗女神出現了，玩家可以比較一下中文與日文畫面的不同。

遊戲中增加了許多的事件，使遊戲不會那麼的單調。在遊戲中，小女孩可能會碰到勁敵、路上有人來挑戰、有時候連學武的時候都會有人來踢館。

劇情式的修行模式



▲二代的[illegible]一代[illegible]入了[illegible]的要素。



▲[illegible]

武者修行的挑戰性增加了不少，雖然地圖的範圍沒有以前大，但是所會發生的事卻變得相當多。從一般的和敵人遭遇，到各種的突發事件，再加上逃犯的追捕，使武者修行變得比較有趣。

豐富有趣的結局



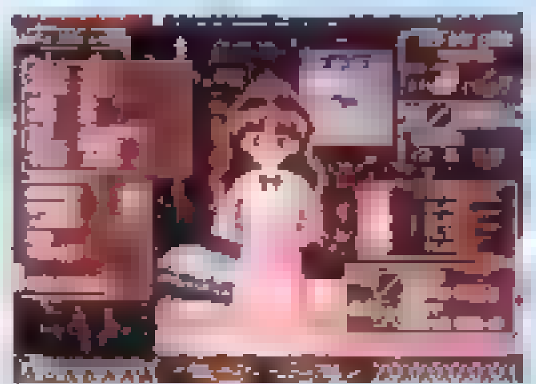
▲成為眾望所歸的女王。

結局的增加，本次共有七十四種不同的職業結局，每一種還分為三個不同的等級。再加上五個特殊對象結婚的結局，使遊戲的變化增加了不少，相對的玩家也必須要更用心的玩才行了。



▲繼承父志，當上[illegible]。

多方位的評價方式



▲[illegible]



▲[illegible]

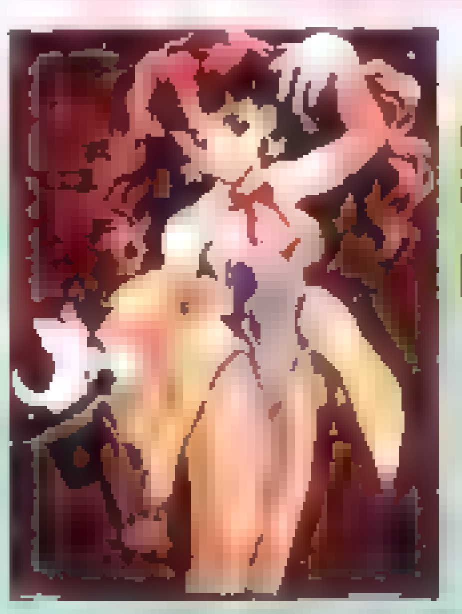
遊戲中的參數增加了不少，比以單純的評價一項變成四個獨立的項目，再加上一些新增以及隱藏的屬性，使得這一次的遊戲挑戰性比上一代要大。

聰明能幹的教育助手

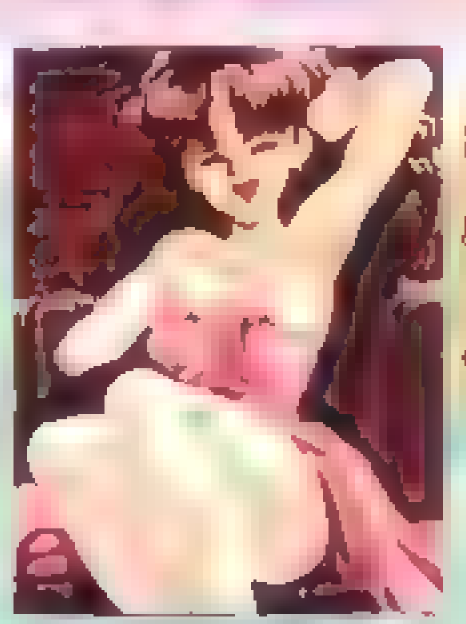
在本次的遊戲中多了一名管家，在這名管家的協助下，身為養父的你將可以更容易控制小女孩的狀況。這名管家除了幫你管錢，同時也可以幫你教育小女孩。當小女孩在武者修行時若是被打敗，他還會把小女孩「拖」回來。



▲[illegible]



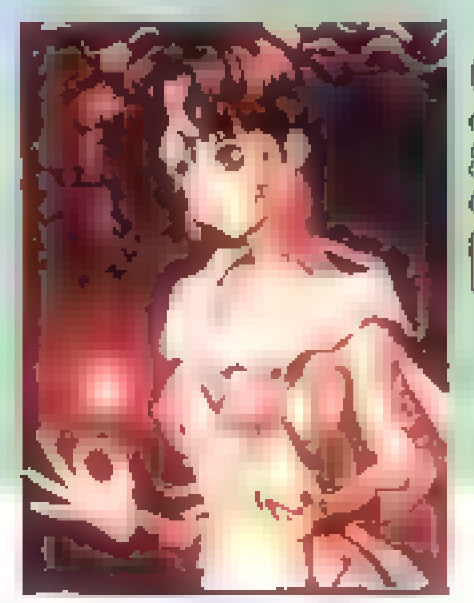
▲利用魔法混錢的魔術師。



▲風華絕代的紅牌酒女。



▲博君一笑的小丑。



▲法力超強的咒法師。

資料提供：精訊資訊

鬼屋魔影2
Alone in the Dark II

經歷了鬼屋魔影Ⅰ的驚悚冒險後，鬼屋魔影2將帶給玩家們更爲恐怖的震撼，加上激烈的槍戰與更難解的謎題，看來這次要在鬼屋中存活下來是更加的困難了！



一棟瀆海、百年來無人問津的大宅……；一位相交多年、神秘消失的摯友……；一顆好奇、冒險犯難的心……！故事，由此開始……。

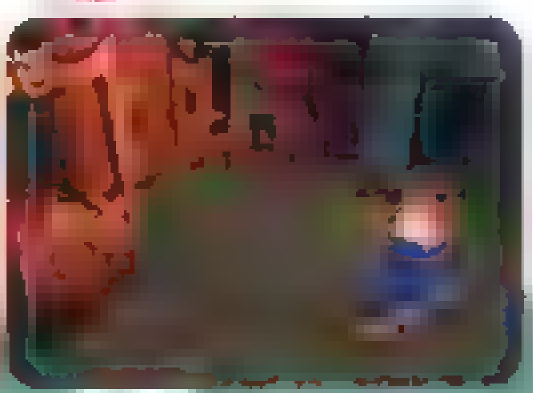
二代動作指令簡化，少了一代SEARCH的指令。

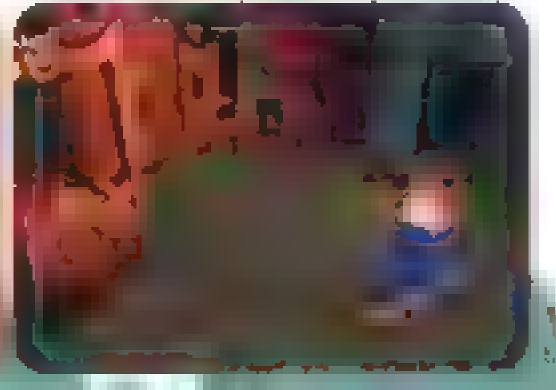
二代的物品系統與一代完全相同。



一代可以自由選擇男女主角，但二代一開始只能用男主角來進行遊戲，但在男主角中計被困後，小女孩便登場成爲女主角了！



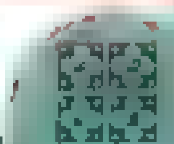


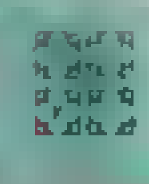


半年前，一個令玩家不敢半夜獨處的GAME--鬼屋魔影，是否仍令你心有餘悸？半年後，一個號稱最恐怖的聖誕禮物，鬼屋魔影Ⅱ，Infogrames公司於去年耶誕期間堂堂推出。只是當時還只是法文版，使得筆者我玩得&@#$ㄅㄆㄇㄈ……。在一個月痴痴地等待之後，英文版出爐，筆者才真正地品嚐了這個遊戲，現在唯一的感覺就是好得沒話說！

故事發生在一棟賓海的古宅中，主角Edward Carnby的好友Striker爲了救出被綁架的姪女，潛入古宅，結果一去不返。兩日後，Carnby在得不到好友的消息下，最後決定親身一探究竟。帶著一把隨身的左輪手槍和一包火藥來到現場，才知道原來屋內住的都不是"人"，看來這椿綁架案並不如想像中的簡單，古宅也不像外表般的尋常，於是便將手上的火藥一放，強行闖入大門。

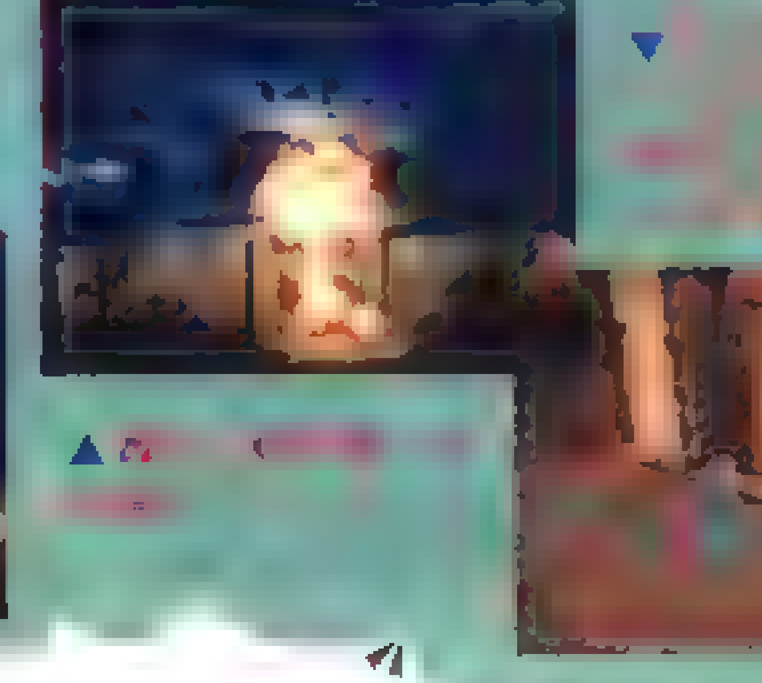
在故事中Carnby必須運用暴力和智慧打倒住在屋內的海盜鬼魂，甚至必須和小女孩並肩戰鬥，消滅邪惡的巫毒教女巫依利沙白（Elizabeth），最後決戰海盜





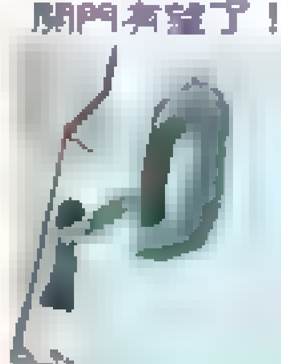








二代謎題難度提高！複雜的解謎過程，



▼使用匙子來捅鑰匙孔，鑰匙搖搖欲墜，開門有望了！



▲鑰匙果然掉在預先鋪在門縫下的報紙上。



▼抽回報紙，在物品



▲這扇緊閉的門終於應聲而開了！

船長--獨眼傑克和姪女逃出這不祥之屋。

以難度分類來說，這個遊戲的定位很顯然應該屬於超高難度之列。這一代中的敵人可不像上一代的殭屍一樣呆呆地讓你打：海盜們個個兇神惡煞，配備最精良的步槍，要打倒他們，沒有高超的槍法，想光靠 SAVE & LOAD 神功也是沒有用的。說具體一點就是：如果玩家能不靠 SAVE & LOAD 就能打光剛開始時的院子內的守衛，那麼自封為"神"也就不算過分了。筆者玩到這裡就不知已經死幾次了。

戰鬥難也就算了，二代的謎題在所有的GAME中也算是數一數二的誇張，如一開始時，主角必須想辦法進入被反鎖的屋子，怎麼辦呢？首先主角必須將一張報紙從下面的門縫中塞進去墊在地上，再用鐵絲使留在鑰匙孔中的鑰匙掉在紙上，然後再把報紙收回才能得到鑰匙。唉！好在筆者看了這麼多年的馬蓋先總算學了點東西，要不然真得要被這個GAME難倒了。故事進行到一半，主角還會被依利沙白發現，並囚禁起來。此時主角將轉為那個被綁架的小女孩，一個三歲的小女孩將如何與海盜們鬥法？來個小鬼當家！也將使玩家們想破頭皮、笑翻肚皮。

在介面上，一棟三層的大宅院，外加地下室、海盜船。除了畫面更為精緻之外，場景也多了不少。屋內的擺設十分華麗，偶而還有幾隻老鼠跑來跑去，院子中蝙蝠飛舞……，幾乎所有你能想到的細節，遊戲中都已經注意到了。遊戲中結合了現代化的產品如電梯、步槍……和神秘的巫毒法術與詛咒。敵人也十分多樣化：矮得連主角身長一半都不到的廚師、身手矯捷的忍者、用樂器當武器的海盜……等等！整個遊戲十分熱鬧，還有無聲無息忽然出現的敵人，主角得隨時提高警覺，以免背後突然被捅了一刀，怎麼死的都不知道。遊戲自始至終，驚心動魄，隨著遊戲的進行，慢慢地交待整個事件的來龍去脈，絕無冷場，也難怪這個GAME由一代的5MB一下子增加到13MB的容量。

音效方面繼承了一代高水準的表現。使用聲霸卡，不但在主角改變時音樂會有所不同，在懸疑的背景音樂時，突來的一聲鬼叫，玩家可不要在半夜玩時嚇破了膽。音效上，不同武器有不同的聲音，連不同的槍枝開槍的聲音都不太一樣。保証能讓玩者有身歷其境的感覺。

整體看起來，鬼屋魔影Ⅱ不論在故事、介面、音效上都比一代進步不少。如果你覺得在一代中難度太低，故事不夠好，遊戲不夠恐怖，在二代中一定能滿足您的遺憾。隨著爆炸聲的響起，鬼屋魔影Ⅱ即將帶您進入另一個恐怖的深淵。您不會失望的，就連筆者現在寫這篇文章時，想起來手都還在發抖哩！「咕……！」不對！是餓得發抖。唉！泡麵吧……！

一場場激烈的槍戰，利用子彈打開一條血路！



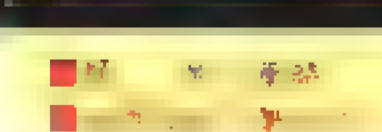






銀河霸主

銀河霸主是繼無敵艦隊 2525 後，另一可吸引太空戰略迷眼光的遊戲，自由度極高的船艦構成方式，加上令人興奮的科技研發系統，使銀河中的運籌帷幄充滿快感，是此類遊戲中的佳作！




太空戰略迷們自從很久以前頗受歡迎的 Armada 2525 之後，就很久沒有可擔當大任的此類遊戲出現了，直到現在銀河霸主，一個擁有 Armada 2525 切優點，而且更好的遊戲出現了，飢渴已久的太空戰略迷們終於有一個夠好的產品能夠填滿他們空虛的心靈了！

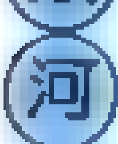
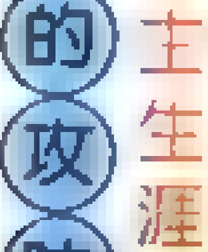
故事的開始是這樣的，因為獵戶座星雲傳說中曾經居住著擁有極高科技的文明種族（奇怪，科幻小說中科技一高好像就會"不由自主的想逃……"），而這個文明種族所留下的文明產物自然成了眾多種族爭奪的目標，自然玩者的目的就是征服獵戶座星雲，進而掌握這些科技，創造一個能持續數百萬年的銀河帝國……

遊戲中提供了四種大小不同的地圖，最高可達五人的對手，以及十種不同的族類--這十種不同的種族都有不同的特長，有的是地面戰鬥的高手、有的繁殖力很強、有的能適應各種惡劣生態、有的是間諜的頂級人選、有的則是科技研發的能手，玩者可依自己戰略方針的不同來挑選中意的種族，選擇完畢之後就是玩者好好打拚的時候了。

在每一個玩者管轄下的星球上，玩者只需考慮"船艦建造"、"工業擴充"、"生態環境"、"自衛系統"、"科技研發"，這五項的資源分配；船艦建造是構成艦隊的指令；工業擴充則是增加工廠的數目--工廠愈多生產力愈大，可分配資源也就愈多，生態環境則可以清除工廠廢棄物及增加人口；自衛系統則是用以建造飛彈基地和行星防護罩；科技研發則是把此部分的資金撥至帝國中的科研基金來統籌研發新科技。

喜歡在亂世中保持精巧的權力平衡的玩者也可以大玩政治遊戲，可以和你的對手通商，媾和、交換科技，定約，結盟，只是要小心永遠沒有百分之百的朋友，表面上再友善的種族仍然有可能背後插你刀。

銀河霸主中為了增加可玩性，還有設計些諸如彗星殞落，核能災變，太空瘟疫等突發事件，最可怕的是太空水晶入侵，它會奪取走行經路徑上所有生物的生命，筆者的帝國海軍也因試圖阻擋而全被消滅，筆者做不到的，也許你可以哦！銀河霸主值得期待！

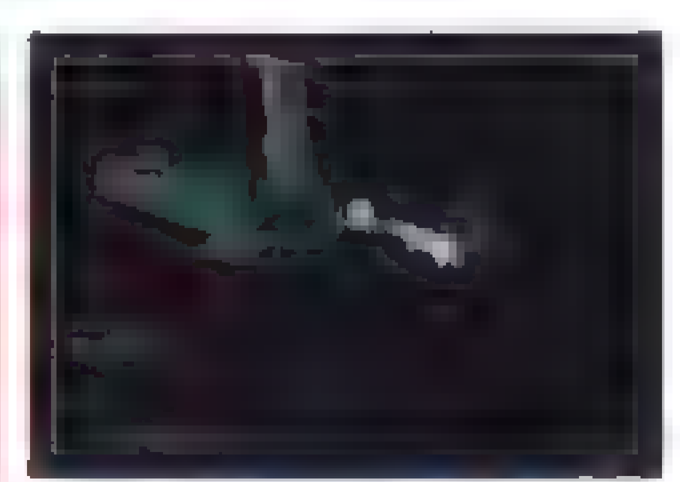
銀河中的攻防戰——霸主生涯展開序幕！



▲敵軍艦隊在太空中出現



▲行星防衛飛彈鎖定反擊



▼▲敵軍艦隊側翼中彈



，攻擊計劃失敗



▲長程鬧砲攻擊行星



▲行星能源盾化解敵軍攻勢！



多方位的科技發展

-厚植帝國實力競逐的後盾！

提起科技，這可是銀河霸主中最令人興奮的地方，科技分爲六大部份Computer（電腦）、Construction（建造）、Force FIELDS（力場）、Planetology（行星科技）、Propulsion（推進）、Weapon（武器）：「電腦」是研發戰鬥電腦，電子干擾器，工廠自動化，「建造」可以降低工廠的廢棄物數量、製造新的船隻或人員護甲、降低工廠成本，「力場」則是研發人員及船隻保護力場，「行星科技」就是控制及改造各種不同環境的能力，同時也包括生化兵器的研發，「推進」則是加強續航力、研發高級引擎，「武器」則是製造各種能源武器，飛彈或地面專用的小型武器，這些科技的發展雖然非多線式而是單直線式，但設計者也用了一點小技巧來讓玩者感覺不會一成不變，各個研發產品雖然有等級之分但並不是每一樣科技都可以被選擇，也就是說上一個科技和下一個科技之間可能會有一些科技不會被你所研發出來，但搞不好其它的對手可能會研發出來，這時恐怕就得用一些上不了檯面的手段了間諜！他們可以得知對方的科技研發情況，也可以破壞對方的工廠、基地或煽動對方的人民叛變，當然也有機會奪取對方的科技成果，甚至還可以將此種不名譽的行爲嫁禍到其它對手的身上。









▲行星表面的軍隊對決。

▲查看與其他五名對手的外交狀態。

▲突發狀況發生，甚至將損及行星。

▲銀河星系各種族勢力分配圖。

▲太空中敵我艦隊的遭遇戰

組合戰艦

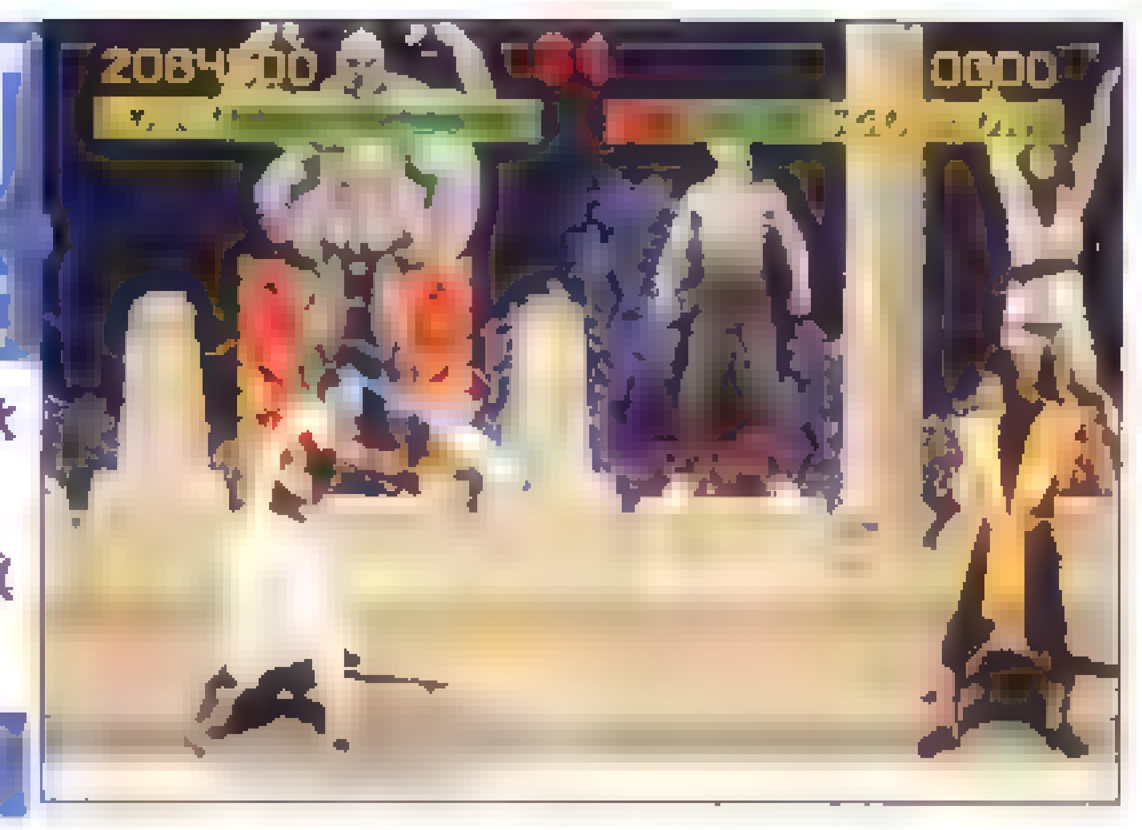
-創造完美的殺人兵器！

偏好研究殺人藝術的玩者也有空間來揮灑了，玩者的船艦完全是自己動手組合，玩者可從現在的已研發科技中來組合射控電腦、裝甲、護盾、電子反制、操控系統、火炮、飛彈、軌道炸彈和一些諸如反飛彈火箭或黑洞炸彈等特殊裝備，進而成爲一艘完美的殺人兵器；以筆者來說，在下喜歡製造那種象徵帝國權力延伸的〝帝權級〞超級戰艦，集當時所有高科技及強大火力於一身，一艘造價幾近天文數字，但當製造出來之後，單獨一艘就可以毀滅敵方殖民地或敵方數十艘的船隊；那種快感真不是蓋的！

真人快打
Mortal Kombat

大型電玩上的遊戲「真人快打」是一款大受歡迎的軟體，而如今總算在IBM PC上發行了，可以不必花費大把的補習費就可以欣賞到「真人快打」的風采。

發行公司：MIDWAY



還記得約 年多前，MIDWAY在大型電玩上有一款較不同於一般的格鬥遊戲 真人快打，因其防禦是個別的按鈕，並非是搖桿向後。加上其所有的人物是由真人拍攝所製作而成的，所以真人快打就較其他的格鬥遊戲更有真實感。

在遊戲中，玩家可由七個人之中任選一人來進行遊戲，有 Johnny Cage、Liu Kang、Kano、Rayden、Sub Zero、Scorpion、Sonya Blade，每個人都有其個別的絕招，就和快打旋風一般，而且亦有投擲技的演出。

就格鬥遊戲來說，若不能支援雙打功能，就不是一個好的格鬥遊戲，當然真人快打一定可供雙人進行格鬥，而每位主角的絕招約有兩三招，但和Street Fighter不同的是在得到勝利時，會有一招Finishing Moving，而每一招Finishing Moving都是非常的殘忍的畫面，例如Sub-Zero就會把整個對手的頭"摘"下來，而且還連帶著脊椎骨整個拉出來；而Rayden則是利用雷電把對手的頭整個"轟掉"等，這些畫面都將完全保留下來。

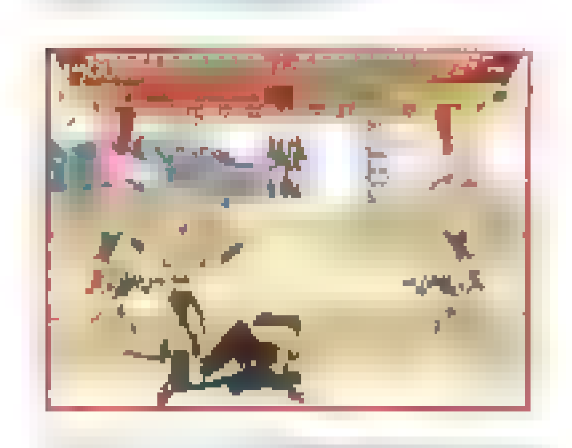
在音樂方面，真人快打當然不會使大家失望，真人快打在音樂上除了支援一般的音樂介面外，更支援了GM音源，而且在音效方面也支援了Sound Blaster，使得遊戲熱鬧了許多。

而且遊戲中亦加入了加分畫面，也使得玩家在連續作戰後有一個不同的玩法！

而在畫面上，可以感到有非常濃厚的東洋風味，從上場的人物大多數都是東方人、背景大多是中國式建築如少林寺和中國式的格鬥場就可以看出這一點，只不過所有的訊息和講話表現還是以英文為主，如果訊息是中文的該有多好！



真人快打可從七人之中

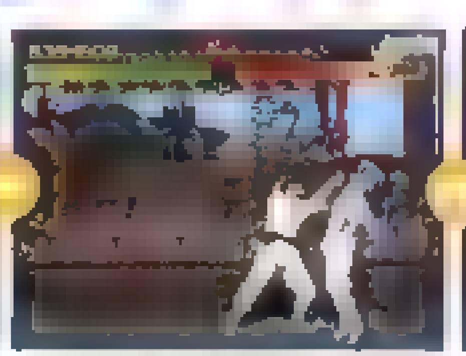
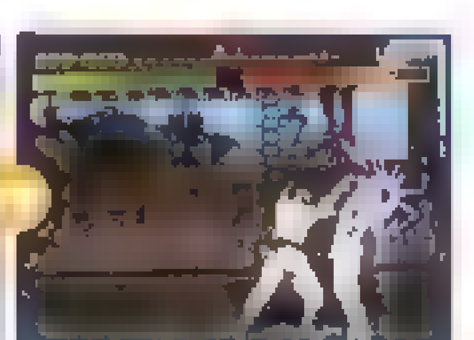




真人快打的特別招式效果！

Johny Cage，你好下流！



另外，值得一提的是在真人快打中，七位主角的過關畫面並非完全相同，各有其故事，且在真人快打之中，玩家要先擊退七人，包含玩家所選擇的角色在內，而且自己一定是最後一個，再接著一場之中對付兩人，而且只用一個人的體力值，而後才是各魔頭，所以玩到最後一關並非輕易之事。

我們來看看整個大型電玩市場，從 Street Fighter（快打旋風）、Fatal Fury（餓狼傳說）、Art of Fighter（龍虎拳）、The World Hero（英雄榜）、侍魂到真人快打，只要是格鬥遊戲，在電玩市場上均能引起一陣不小的旋風。可見格鬥遊戲的魅力一斑，就讓我們來期待這一款從大型電玩上移植下來的軟體——真人快打。

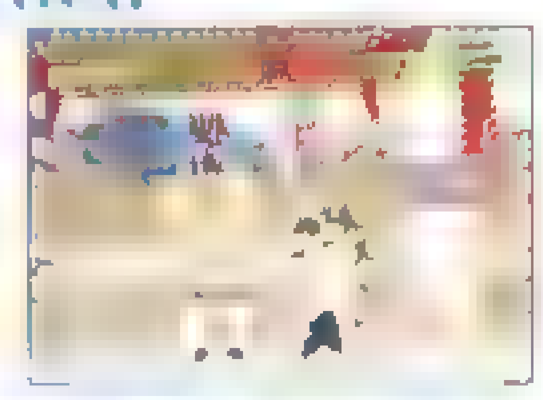
《招式大公開》

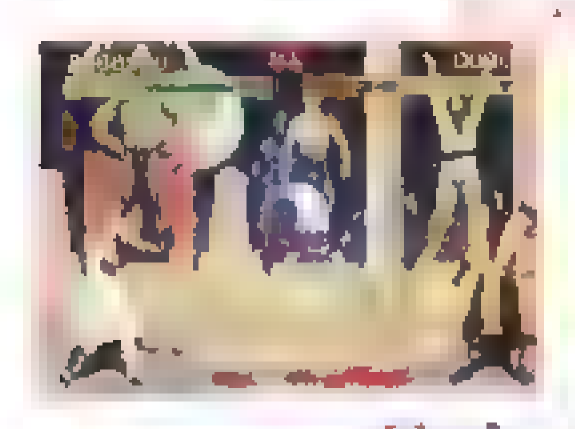
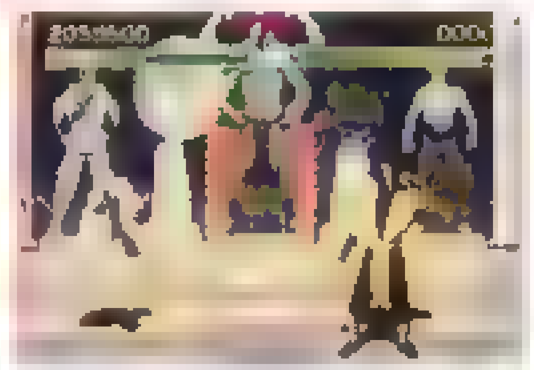
在真人快打[illegible]人物[illegible]，但都非常華麗，我們來[illegible]一[illegible]！

Liu Kang



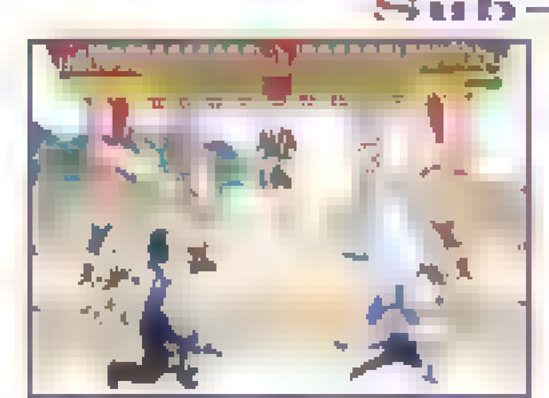

Rayden

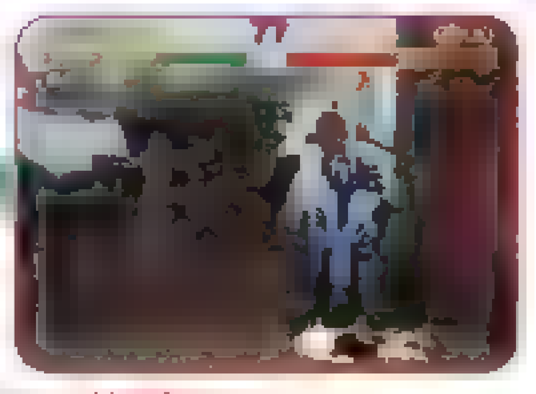


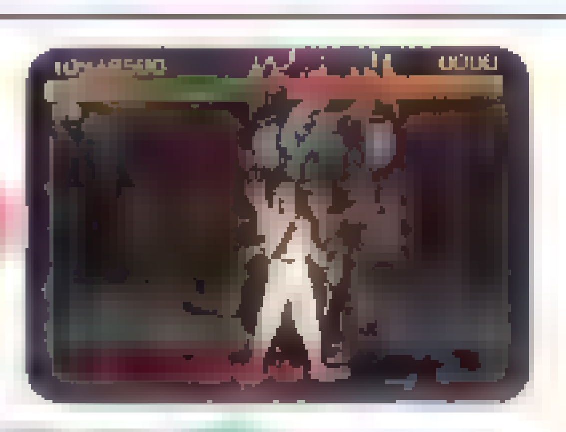
Sub-Zero



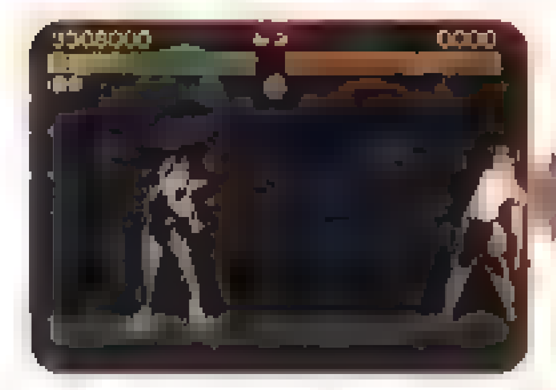



《Finishing Moving 大公開》




Sub-Zero把[illegible]





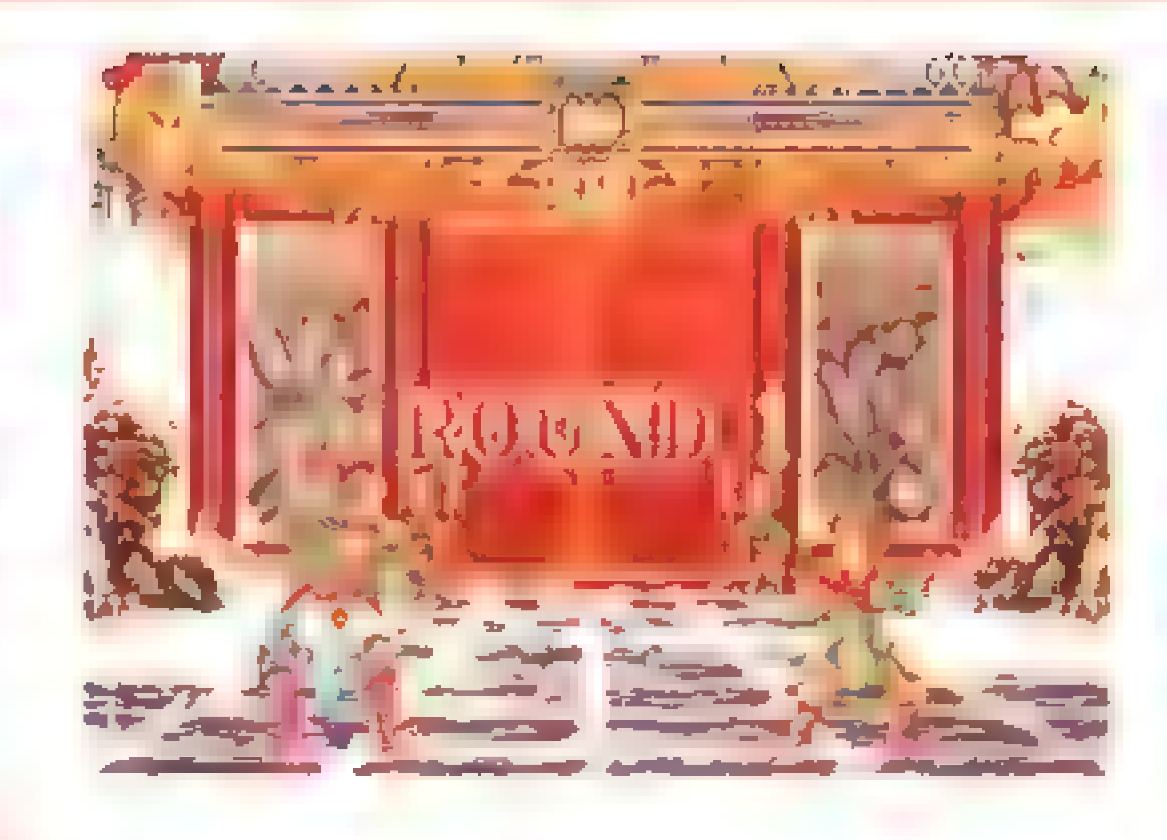
Finishing Moving 是當得到勝利時所使用的招式，這些畫面都非常殘酷的，但是這可是一般格鬥遊戲所沒有的。





封神榜

封神榜是以同名小說所改編的格鬥遊戲，遊戲中擁有華麗的舞台、變化多端的法寶與招式，尤其「分割畫面」的畫面處理方式，可說是國內格鬥遊戲的首度大膽嘗試。



■類　別：格鬥	■容　量：7MB
■出版公司：大新資訊	■發售日期：預定3月中旬發行

商朝末年，紂王無道，又因受寵妃妲己的蠱惑，更使盡荒唐之能事，終日飲酒於酒池肉林中，以致民不聊生，又殘殺忠臣而致國事日危，後又殺害西伯侯之子，導致西岐武王姬發以姜子牙為軍師，舉仁義之師伐紂，由於師出有名，因此勢如破竹，席捲天下，商朝因而滅國。而後姜子牙有感於兩國在戰中死亡之將師皆各為其主，商朝如聞太師之輩亦是忠良之臣，因此築封神臺，揭封神榜，大舉封神，以慰陣亡將師之亡靈，這就是封神榜的由來。

而由大新資訊所製作的封神榜，便是一套以武王伐紂為劇情架構的格鬥遊戲，遊戲中登場的共有聞太師、雷震子、黃天化、李哪吒、李靖、楊戩、玉石琵琶精等七位武將，玩家可任選一位投入伐紂的陣容，一一打敗包括自己在內的七位武將，闖過七個關卡，最後殺到商朝的京城朝歌前，與化身為妲己的千年九尾狐狸精決鬥，進而完成滅商扶周的偉業。

遊戲畫面採用320×200 256色的模式，與一般國產格鬥遊戲比較不同的是，封神榜採用類似超任遊戲上龍珠超武鬥會中「分割畫面」的技巧，來使格鬥的空間更加廣大，因此每位參戰的武將就如同小說般有飛天遁地之能，當對決的兩位武將皆在地面或空中搏鬥時，遠距離時畫面是以垂直線來作分割，當兩位武將分別在地面與空中時，畫面是以斜線來分割，如此更可以表現出相對位置的方向感。

與一般格鬥遊戲的規則相同，封神榜採用三戰兩勝的賽制來定勝負，每一回合的時限是99秒，時間到了或者是有任一武將被KO的話，則以剩餘生命值較多的武將獲勝。除了伐商扶周的劇情模式外，遊戲還提供了二人玩的一對一對戰的模式，可讓玩家與好友來選擇自己喜愛或擅長的武將來一較長短，相當有趣。

封神榜是大新資訊創業之作，因此大新資訊可說是繼[illegible]軟體之後，國內另一家以格鬥遊戲為主的軟體公司，在推出此遊戲後，相信軟體的格鬥遊戲製作技術可說已趨於成熟，我們也十分希望在不久的將來，大新資訊能夠為玩家創造另一個格鬥傳奇！



斜角的分割畫面，圖中哪吒與黃天化正決戰於南天門。



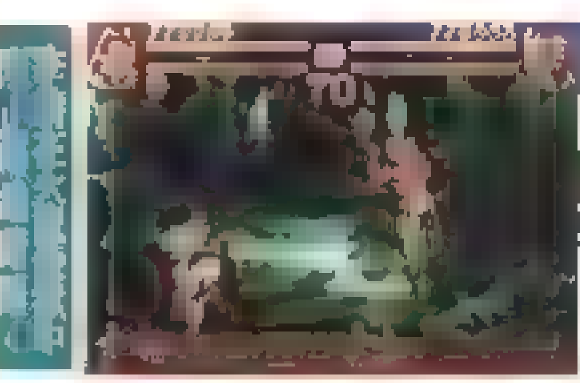
◁DELUXE ANIMATOR下製作李靖與雷震子的招式動畫。

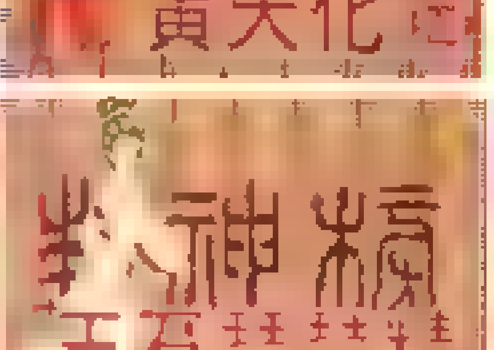
歷史中的戰鬥舞台重現

封神榜中格鬥舞台，是考據小說封神榜中各武將所登場的戰場來設定，因此包括聞太師所在的古戰場、哪吒的南天門、雷震子的雷橋、黃天化的封神台、李靖的人體煉獄，玉石琵琶精的雪林在內的等八個戰鬥舞台都相當的華麗。







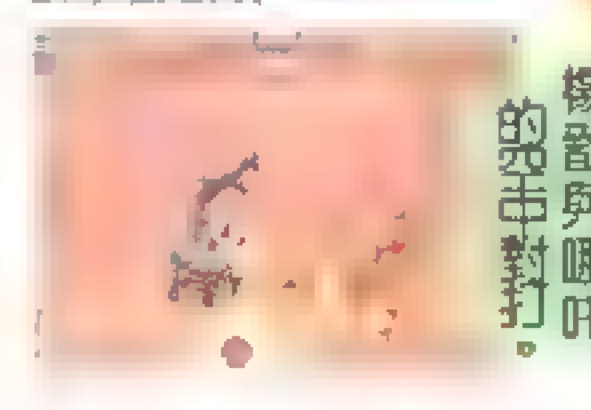




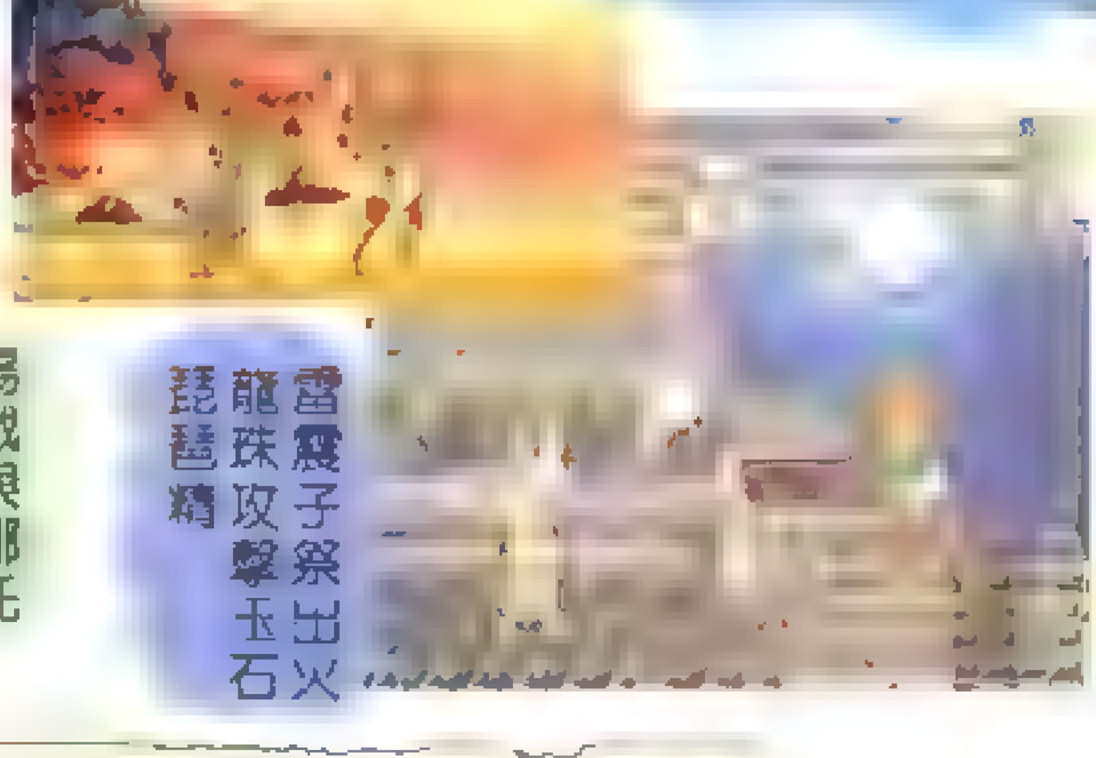


格鬥技、法寶的較勁

封神榜小記最引人入勝的地方，莫過於對商周兩國朝武將間武力與法寶對決的描寫，尤其所祭出的法寶滿天飛舞的情形，更是令人神往，在遊戲中也收錄了各武將所擅長的絕招與法寶，如二郎神楊戩的三尖兩刃刀與哮天神犬、雷震子的金棍與火龍珠、托塔天王李靖的玲瓏寶塔，黃天化的火龍標與莫邪寶劍、聞天師的雌雄雙鞭等等不一而足，不過要注意的是要使用這些絕招必須累積足夠的「氣」，否則無法祭出法寶。



楊戩與哪吒的空中對打。



雷震子的金棍對上聞太師的雌雄雙鞭。

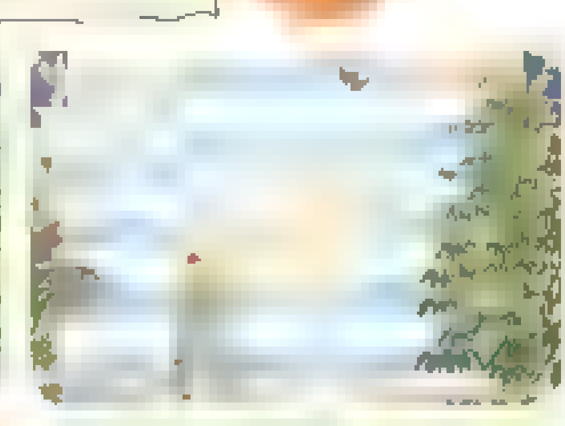
雷震子祭出火龍珠攻擊玉石琵琶精

BOUNS STAGE！額外的加分關卡

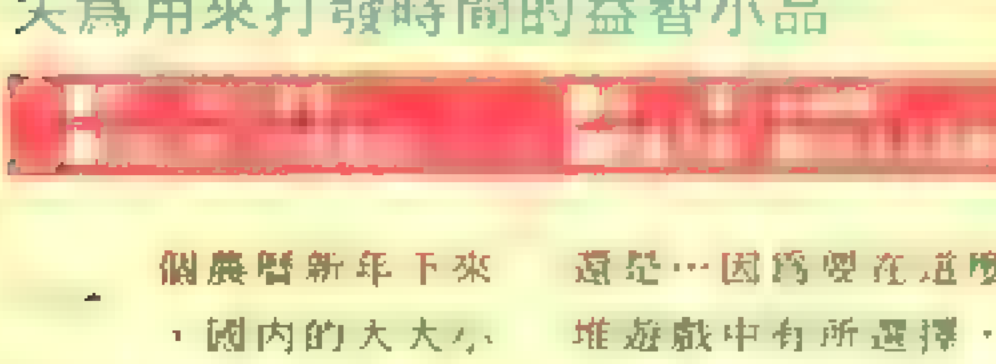
在闖過了數個關卡之後，便會進入加分關卡，這時玩家所控制的武將必須站在瀑布前的獨木橋上，將隨著水流而下的浮木一一擊破，每一塊浮木皆可加分，如果全數擊破還有額外的加分哦！在刺激的關卡征戰過程中，這裡是可以讓你輕鬆一下的地方。



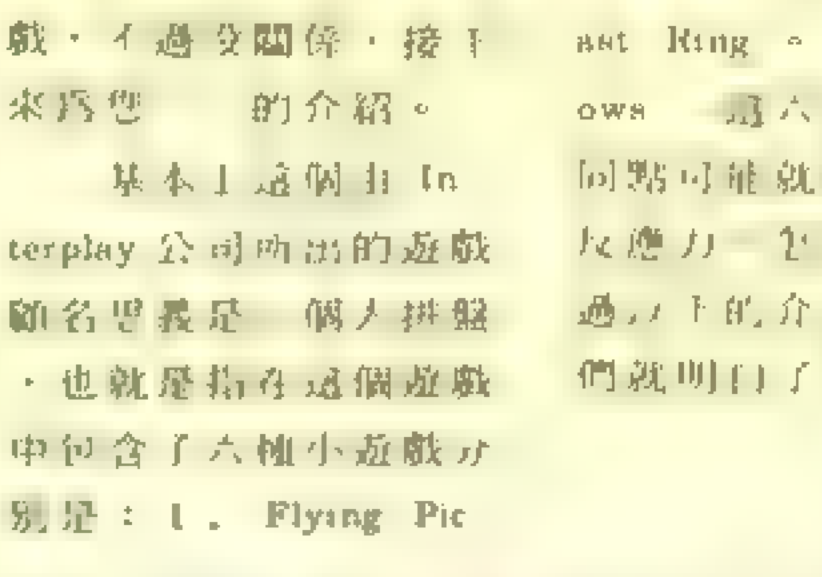
▲把握時間將浮木一一擊破



沒有將浮木全部擊破，垂頭喪氣的樣子。

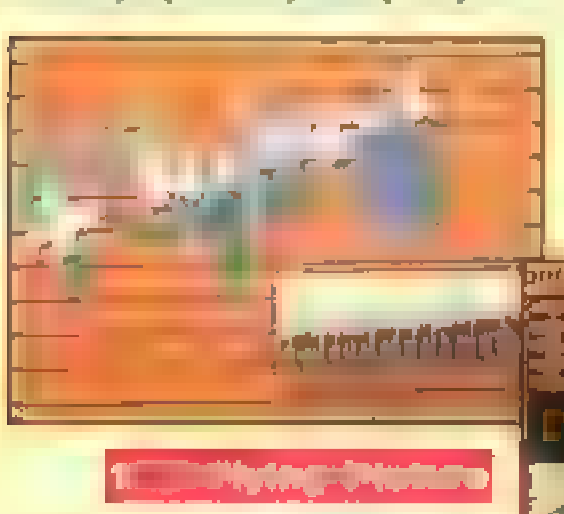


俄羅斯拼盤是一套……的大拼盤，遊戲中共有六個用來考驗……智力……反應能力的小遊戲，……不失為用來打發時間的益智小品



過個農曆新年下來，國內的大大小小公司也推出了各自的年度大作，像是模擬城市2000啦！軒轅劍Ⅱ代啦！星艦迷航記啦等等遊戲，一個月短短的時間內相繼出了十多套的遊戲（當然也不乏麼…的麻將遊戲！），也不知該說是玩家們的福氣還是…因為要在這麼一堆遊戲中有所選擇，實在也是一件令人困擾的事。而玩家們在歷經這一大堆"大遊戲"的摧殘、折磨…不是，我是指在享受過這些遊戲之後，是不是已經有些倦怠了？沒關係，接下來筆者要為各位玩家介紹的是一個小品遊戲—俄羅斯拼盤。猛一看到遊戲的名稱可能還看不出來這是個什麼樣子的遊戲，不過沒關係，接下來為您……的介紹。

基本上這個由Interplay公司所出的遊戲顧名思義是一個大拼盤，也就是指在這個遊戲中包含了六種小遊戲，分別是：1.Flying Picture。2.Crete。3.Line Man。4.Master of Bombs。5.Feast Ring。6.Shadows。這六個遊戲的相同點可能就是：智力及反應力。怎麼說呢？看過以下的介紹可能玩家們就明白了。







1.Flying Picture：相信有許多的玩家對這個遊戲並不陌生。它曾經以各種形式出現在大型電玩、遊樂器上，在這個遊戲中共有包括中國（不怎麼中國的中國場景）、魔法師、太空人等九種場景，基本上而言就是以相同的磚塊互消直到畫面上磚塊全部消失為止。看來簡單，但是在出手前還得預先思考下面幾步的走法是一種蠻具挑戰性的遊戲。

2.Crete：有點類似智慧拼盤的遊戲。在遊戲畫面中玩家所能見到的是1武士（玩家所代表之人物）2地板（是一種上面有磚塊的地板）3終點（也就是目的地）。玩家必須在一定步數內移動地面那些可移動的地板來創造出一條通路，使武士到達目的地，而有些時候也有必須閃躲的敵人。這個遊戲靠的思考、邏輯推理能力偏重些，不過倒是打發時間的好工具。



……的武士……才算過關。



在後面關卡上還會有怪物出現來阻撓你。







3.Line Man：為遊戲畫面上會出現一些具有線段的方塊，而玩家所必須做的就是把這些方塊上的線段組成一條連接的環狀線，而隨著時間的增加，方塊的出現也會愈加快速，到最後…嘿…玩了就知道。



4.Master of Bombs：這是一個有點類似俄羅斯方塊的遊戲，在裡面有手榴彈、炸彈、原子彈…等不同種類的物品，而在物品的周圍有些有黃色的導火線，利用導火線的連接可以使炸彈在爆炸時產生連鎖反應，而隨著時間越來越快速，炸彈落下也就越快，比俄羅斯方塊還要更加刺激呢！



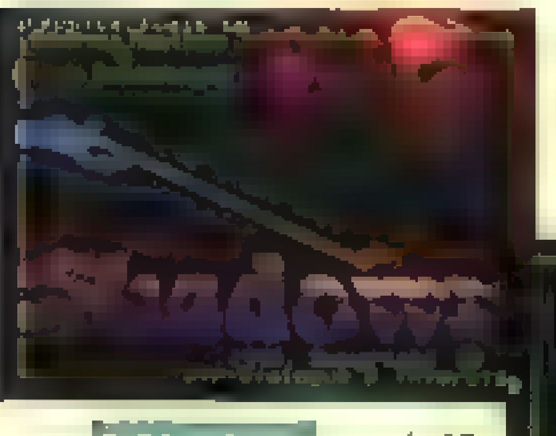
掉下來的引信可以用來引爆炸彈。

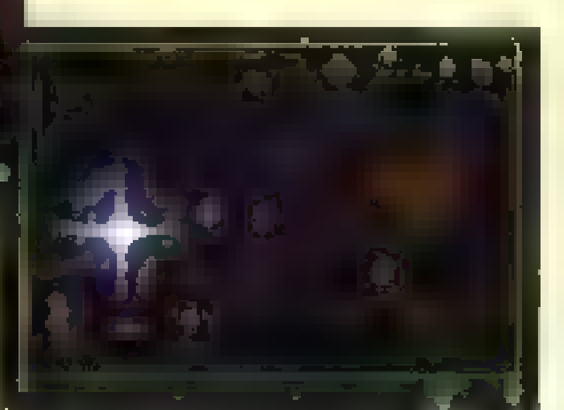


炸彈掉下時要先想好導火線連接的最佳位置。



5.Fast Ring：最主要的目的就是用線把浮現在畫面上的鈕扣以直線方式連接起來，然而因爲鈕扣的浮現是隨機的，所以玩家必須眼明手快才有可能在短時間內找到符合的鈕扣，不過遊戲中還有提示功能，只要玩家打開選項，就可以知道畫面上的鈕扣是不是可以連接，比較適合剛剛接觸這個遊戲的人。





6.Shadows：在這個遊戲畫面上會有些看得見以及有些看不見的行星，玩家必須操控畫面上的十字準星，在限時的時間內將所有的小行星…擊毀，以使得玩家的太空船能夠順利的通過。

以上的六個遊戲就是俄羅斯拼盤中所包含的遊戲，當然了，因爲算是屬於智育類的小遊戲，所以在畫面上的表現不可能像某些大遊戲那麼的驚人，但是在音樂及音效方面的表現可就一點也不含糊了。舉凡爆炸、尖叫的聲動在遊戲中可眞是處處可見，不，是處處可聞。

最後要提到的是這遊戲有 Windows 版和Dos版，而兩種版本是分開發售的，所以玩家可以不必擔心多出任何的磁片或是費用（不知國內發售時是如何發行？）。總之，若是玩家對於那些年度大作已不感興趣，或許可以來試試這個只有兩片小包裝的小玩意兒，相信應該可以陪玩家渡過不少的時間不是！



新片動向

提供國內出片

三月份

2 日 ●蓮花跑車大競技
《電腦休閒世界》
類型：賽車模擬　售價：400 元

9 日 ●百戰迷宮　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●宇宙恩仇錄
《電腦休閒世界》
類型：動作冒險　售價：500 元

16日 ●中華職棒經理資料片
《軟體世界》
類型：運動　售價：未定
●原星戰紀
《電腦休閒世界》
類型：模擬 RPG　售價：460 元

20日 ●卡耐雞的人生指南
《光譜》
類型：策略　售價：未定

23日 ●大反擊　《電腦休閒世界》
類型：動作　售價：460 元

29日 ●倚天屠龍記　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●美少女夢工廠 II　《精訊》
類型：策略　售價：700 元
●噢！林匹克金牌冠軍
《漢堂》
類型：運動　售價：未定

30日 ●宇宙傳奇 V－菜鳥船長
《軟體世界》
類型：冒險　售價：未定

上旬 ●熱血小毛球　《台晶》
類型：動作　售價：300 元
●星艦迷航記　審判儀式
《松崗》
類型：冒險　售價：590 元
●吸血鬼　《松崗》
類型：動作　售價：380 元
●海狼殺手 CD-ROM
《松崗》
類型：潛艦模擬　售價：850 元
●奇妙大百科加強版
《軟體世界》
類型：智育　售價：未定
●飆車小子　《精訊》
類型：智育　售價：未定
●勇者傳說　《漢堂》
類型：RPG　售價：未定

中旬 ●封神榜　《大新》
類型：動作　售價：550 元
●俄羅斯拼盤　《松崗》
類型：益智　售價：380 元
●百戰迷宮　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●元朝秘史　《第三波》
類型：歷史模擬　售價：未定
●NFL 美式足球－教練俱樂部
《第三波》
類型：模擬　售價：未定
●[illegible]子雀　《琪珊》
類型：智育　售價：未定

下旬 ●異形戰記　《中潛》
類型：射擊　售價：未定
●末日寶典　《[illegible]》
類型：RPG　售價：未定
●木格29任務片　《第[illegible]波》
類型：模擬　售價：未定
●銀河霸王　《第[illegible]波》
類型：策略　售價：未定

四月份

6 日 ●勝利大決戰－諸他海岸攻防戰　《軟體世界》
類型：戰略　售價：未定

13日 ●英雄傳奇系列－魔蹤
《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定

20日 ●模擬農場　《電腦休閒世界》
類型：模擬　售價：未定
●鋼鐵勁旅　《軟體世界》
類型：戰略　售價：未定

上旬 ●勁大D　《宏申》
類型：益智　售價：600 元

中旬 ●Lttl Dvil　《軟體世界》
類型：動作冒險　售價：未定

下旬 ●模擬動物園　《全崴》
類型：策略　售價：未定
●大兵日記　《新藝》
類型：策略　售價：未定
●銀河帝匿大決戰　《軟體世界》
類型：戰略　售價：未定
●狩魔獵人－原罪　《軟體世界》
類型：冒險　售價：未定

未定 ●鐵[illegible]戰[illegible]中文版　《[illegible]》
類型：動作　售價：未定
●默示錄　《微度》
類型：RPG　售價：未定

五月份

20日 ●富甲天下（三國篇）　《光譜》
類型：智育　售價：未定

上旬 ●妖魔道　《大宇》
類型：RPG　售價：未定
●歐洲空戰英雄　《軟體世界》
類型：空戰模擬　售價：未定

中旬 ●Fantasy Empire　《軟體世界》
類型：戰略　售價：未定

未定 ●鹿鼎記　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定

七月份

●劍仙奇俠錄　《大宇》
類型：RPG　售價：未定
●魔法師寶典復仇之島
《全崴》
類型：RPG　售價：未定

##

●蒼穹末世紀　《大宇》
類型：戰略　售價：未定
●終極武鬥會　《天堂鳥》
類型：動作　售價：未定
●幻影魔界　《天堂鳥》

最新情報



類型：冒險　售價：未定
●貓神　《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍記事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●齊天大聖　《台軟》
類型：RPG　售價：未定
●電腦爭霸戰中文版
《台灣晶技》
類型：動作　售價：未定
●繞著台灣跑　《弘龍》
類型：知性　售價：未定
●魔武王　《佳帝安》
類型：RPG　售價：未定
●名戰三國篇　《佳帝安》
類型：策略　售價：未定
●釣天仙蹤記　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●時空傳奇　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●龍騎士III中英文版
《微波》
類型：RPG　售價：未定
●凱蘭迪亞傳奇II《第三波》
類型：冒險　售價：未定
●末世紀　《第三波》
類型：RPG　售價：未定
●黑暗太陽之破碎大地
《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●シ・ナナルパワ2《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●SUPER大戰略VI《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●魔獸之王　《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●勇者鬥惡龍III　《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●絕地　《新藝》
類型：冒險　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・3月號

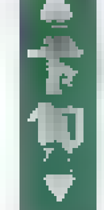
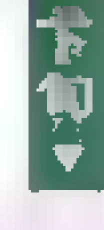
SCHEDULE

1	TUE	
2	WED	●蓮花跑車大競技
3	THU	
4	FRI	
5	SAT	
6	SUN	
7	MON	
8	TUE	
9	WED	●百戰迷宮　●宇宙恩仇錄
10	THU	
11	FRI	
12	SAT	
13	SUN	
14	MON	
15	TUE	
16	WED	●中華職棒經理資料片　●原星戰紀
17	THU	
18	FRI	
19	SAT	
20	SUN	●卡耐雞的人生指南　●大反擊
21	MON	
22	TUE	
23	WED	
24	THU	
25	FRI	
26	SAT	
27	SUN	
28	MON	
29	TUE	●倚天屠龍記　●噴！林匹克金牌冠賽　●美少女夢工廠II
30	WED	●宇宙傳奇V－菜鳥船長
31	THU	

預定

上旬
●熱血小毛球
●吸血鬼
●海狼殺手CD-ROM
●飆車小子
●星艦迷航記-審判儀式
●奇妙大百科加強版

中旬
●封神榜
●俄羅斯拼盤
●百戰迷宮
●元朝秘史
●魔彩子雀
●NFL美式足球-教練俱樂部

下旬
●異形戰記
●末日寶典
●米格29任務片
●銀河霸王



西遊記



這個西遊記，是個橫向的動作遊戲。玩家可以扮演唐三藏的三個徒弟來進行遊戲，而進行一段西天取經的旅程。途中當然有不少的妖怪將阻擋你的去路，而你當然要一一的將他們除去，否則到不了西天的！

■音效：A/S/M/G
■顯示：V
■類型：動作
■售價：520元

狂濤計劃



下掠到黑暗的峽谷中時，你突然遭到了敵人船艦發出的強力攻擊，你已成為別人狩獵的目標了，而他們從何處來？數量有多少？戰鬥力又如何？這些都將是致命的問題！

■記憶體：4MB
■音效：A/S/R
■顯示：V
■類型：射擊模擬
■售價：340元

魔眼封印



一場預知夢，把主角從一個小混混晉升至一位救世主。在這未知的大陸中，將會遭遇到什麼樣的怪事呢？遊戲中，你將在六個大陸之中穿梭，找尋同伴、收服各種魔獸，以協助你打敗魔眼王，使世界早日回到和平。

【軟體世界】

■記憶體：2MB
■音效：A/S
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：540元

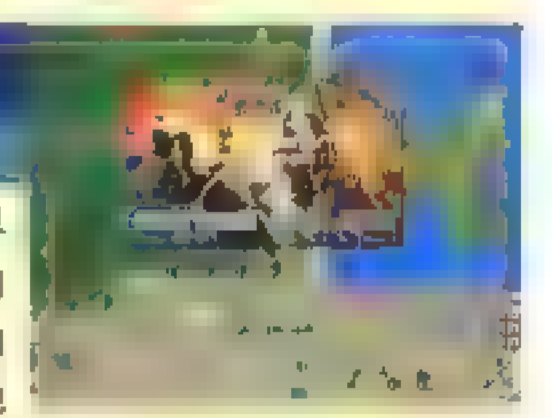
十面埋伏



在索利諾大陸上的六大家族都想控制整個大陸，但是一次又一次的戰鬥後，六大家族之中並未有什麼人得到完全的勝利，反而使得六大家族的仇恨越來越深了！而你的任務就是在六大家族之中，受僱而進行一連串的行動，亦可以拒絕一些不人道的任務，就如此而周旋在六大家族之間。

■音效：A/S
■顯示：V
■類型：戰略模擬
■售價：450元

戰神II中文版

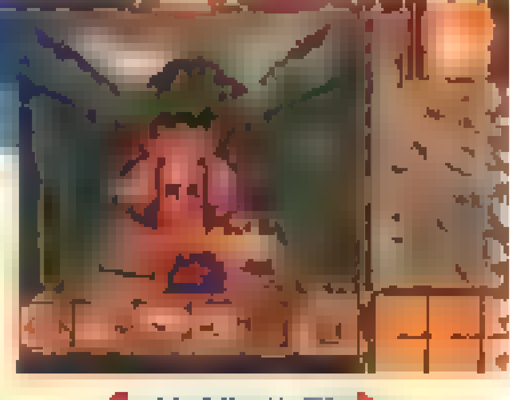


在Etheria這個新世界，正處於待開發的情況，而使得有野心的戰神都想佔領這塊大地，建立自己的王國。完全數位化的語音效果、廣大的地圖、多首的背景音樂以及最多八個的競爭對手，都是值得你一玩的。

【電腦休閒世界】

■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：戰略
■售價：540元

救世聖主



四大公司聯手出擊果然不凡，各種不同的獸化形態、流暢的動作、華麗的戰鬥，加上各種謎題，你能利用各種的獸化來一一突破各式各樣關卡而達成任務嗎？

【軟體世界】

■記憶體：4MB
■音效：S/M
■顯示：V
■類型：動作角色扮演
■售價：580元

海獵鷹戰機



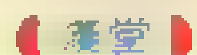
在遊戲中可選擇美國海軍陸戰隊的AV-8B或是英國皇家空軍的GR7獵鷹戰機，此外還具有香港、福克蘭、北角等火藥味十足的地區待玩者去解決糾紛。MicroProse公司使用革命性的繪圖系統所出之3D飛行模擬遊戲。

■記憶體：1MB
■音效：A/S/R
■顯示：V
■類型：模擬
售價：450元

魔宮救美 I－寶石陣



這是一個類似大型電玩〝寶石方塊〞的遊戲，但它加入了劇情，而你能救出十二位女神宮嗎？當然，過關的畫面是值得期待的！


《漢堂》

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：劇情益智
- 售價　480 元

遊戲配備代號

- E ：EGA　　V ：VGA
- M ：MCGA　　SV：SVGA
- A ：AdLib　　M ：MT-32
- S ：SOUND BLASTER/PRO
- G ：General MIDI

電子魚



你能想像水族箱出現在你的螢幕上嗎？而且有各式各樣的魚兒暢遊其中，這可不是空想的哦！在電子魚中，你可以在各地釣魚，也可以把魚變種、或選兩隻不同種的魚來交配而產生下一代，而且還可以把魚兒放入自己設計的魚缸之中，看魚兒在魚缸之中遊來遊去，這可是一大樂事！

《電腦休閒世界》

- 記憶體：4MB
- 音效　A/S/M
- 顯示　V
- 類型．模擬
- 售價　540 元

高速小霸王

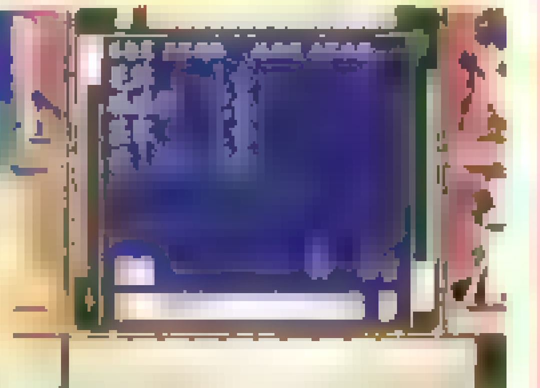


雖然不是賓士、法拉利，但是 Mach 5 卻是賽車場上最拉風的跑車！而當車魔 X 在公路上橫行時，就是 Mach 5 上場的時刻了，各種高科技的配備將幫你在高難度的六場車賽中，擊敗一堆的壞蛋車手。直到車魔 X 向你下了戰書，才是最兇險的時刻。你能在他的各種手段和花招中得勝嗎？

《[illegible]》

- 記憶體：3MB
- 音效．A/S/M
- 顯示：V
- 類型：動作
- 售價：360 元

正宗台灣 16 張麻將

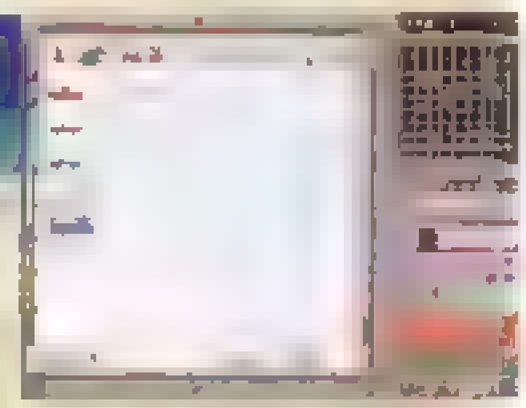


好久沒有十六張麻將的軟體出現在市場上了，而且是四人麻將！遊戲中除了有各種模式可以選擇外，還可以使用各種密寶、技法，更加入了體力、法力的限制，以及升級系統。想要升至最高等級除了要會打麻將外，還要善用你的頭腦，可不是簡單的事哦！

《大宇》

- 音效．A/S
- 顯示．V
- 類型．博奕
- 售價　480 元

巴士帝國



坐上巴士公司的總經理的寶座，投入了一場生死存亡的路權爭霸戰中，面對車輛、路線、以及各式各樣的重重考驗，如何拓展領域？如何擊敗另外的對手？這就完全看你的表現了，有可能你會成為億萬富翁，也可能面臨破產的問題，成敗就掌握在你手中了。

《光譜》

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型．模擬
- 售價．480 元

馬路英雄



為了娶得美人歸，你必須開著你心愛的計程車，在全省奔走，直到你賺足了錢，才能得到岳父的認同。但是現在的路況可不是能讓你輕易的賺錢，加上又有人在一旁加以阻撓，你有這能力娶得美人歸嗎？

《[illegible]》

- 音效．A/S/R
- 顯示：V
- 類型：動作
- 售價：390 元

叢林戰爭



經過了一場大雨的浩劫後，使得原本充滿和平氣息的鯨魚島，頓時變成了地獄。而洛克一行人為了解開這其中的原因，於是組成了一支〝洛克軍〞，浩浩蕩蕩的向鯨魚島前進。你能助洛克一行人完這一次的冒險嗎？

《[illegible]》

- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型　戰略模擬
- 售價　460 元



太子降魔傳



這是一個充滿中國風味的文字解謎冒險遊戲，遊戲中你帶領著一群武將平定妖魔，進而一統天下，成爲帝王。遊戲中有許多的謎題，都是非常的有深度，有信心的玩家可以挑戰看看！

【[illegible]】

- 音效：S M
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：450 元

銀河飛將軍官學校



此遊戲玩者可自行設計戰鬥中的敵機種類和難度，亦可操控銀河飛將系列裡的各式戰機，且新增了兩型新戰機。你能順利的完成各種訓練而成爲飛行的高材生嗎？有待各位的努力了。

【軟體世界】

- 記憶體：2MB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：動作模擬
- 售價：420 元

麒麟傳說



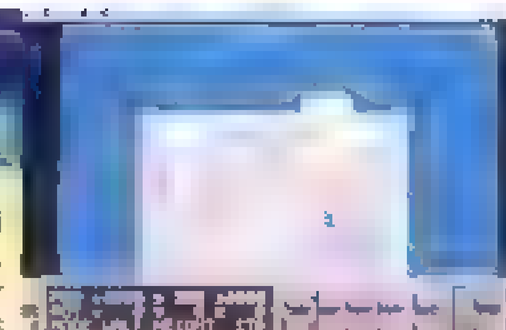
這回，麒麟可當上了主角了。你所要解決的是平定妖魔外，還要治理黃河的水災，而好不容易得到自由的妖魔會輕易的讓你完成任務嗎？那是不可能的！所以你必須在這亂世中找尋志同道合的同伴，來完成這個平妖伏魔的任務！

【龍緣】

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：790 元

幻境工作室

VIRTUAL REALITY STUDIO



此套軟體具有立體造形設計工具、音效編輯器、3D 動畫製作程式等，且還提供了各種圖形資料庫，可做彎曲、拉伸、移動、上色、扭轉…等各種編輯修改功能。

【電腦休閒世界】

- 音效：A/S/R
- 顯示：E/V
- 類型：模擬
- 售價：800 元

孤臣記



遊戲中玩者將扮演留伊王國的侍衛隊長，除了要負責王國的安全外，更要幫助國王處理一些特別的任務。此遊戲強調作戰練功並不是最主要的目的，完成國王所交付的任務才是重點所在。

【[illegible]】

- 音效：A S
- 顯示：V
- 類型：冒險
- 售價：480 元

動腦急轉彎



遊戲玩法類似奇妙大百科，不過可運用的物品增多了且全部改成滑稽可愛的卡通造型。而當這些物品作用後，將可看到各種爆笑的小動畫和特殊卡通音效，玩者還可自行設計謎題喔！

【軟體世界】

- 記憶體：2MB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：智育
- 售價：360 元

大戰略 II



從 SEGA、SFC 到 IBM PC 的遊戲中，都有大戰略的影子，可見其魅力一斑。同樣的，大戰略 II 的魅力同樣未減。外交是不用說，而其中的現代的兵器多達一百多種，而且地圖比一代大十六倍之多，你有信心打敗其他各國而成爲霸主嗎？

【漢堂】

- 音效：A S
- 顯示：V
- 類型：戰略
- 售價：520 元

美少女戰記

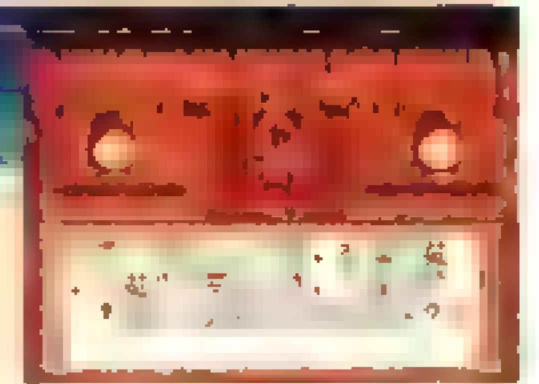


這是一個不同型式的遊戲，有大富翁的進行方式，也有RPG的劇情和戰鬥。可1-4人同時進行遊戲，不妨找幾個朋友，來玩玩這個遊戲。

【新藝】

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：紙上RPG
- 售價：499 元

軒轅劍貳



哇！軒轅劍又出第二集了！在軒轅劍貳中，主角們將以一名為〝煉妖壺〞的物品為中心，進行一段迷離的旅程。你能完成平妖伏魔的任務嗎？

【[illegible]】

- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 售價 570 元

鷹式戰鬥機

STRIKE EAGLE III



這一次，你將會大呼驚奇，因為你會發現空戰是如此的真實，直逼得你喘不過氣來。真實的作戰畫面，全新的空戰模式，將給你完全不同的體驗！再加上全新的戰場和各種不同的日夜間任務，會讓你有想要駕著F-16的衝動！

【第三波】

- 音效 A/S/R
- 顯示 V
- 類型：模擬
- 售價：580 元

麻將情趣屋

MAHJO



在夏威夷的某個小島上，有一舉世聞名的〝麻將情趣屋〞，並且由創始人的十個千金駐守，相傳這十千金都有著傾國傾城的容貌、魔鬼一般的身材，更擁有聞名於世的牌技，而慕名而來的人不計其數，卻紛紛敗在她們的手下！但你不信邪，卻要向她們挑戰！你將大展身手，來打破這〝麻將情趣屋〞不敗的傳說！

【天堂鳥】

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型 博奕
- 售價：380 元

遊戲配備代號

- E：EGA
- V：VGA
- M：MCGA
- SV：SVGA
- A：AdLib
- M：MT-32
- S：SOUND BLASTER/PRO
- G：General MIDI

魔王迷宮



這是一個由國人自製的即時立體3D遊戲，融合了動作和角色扮演。有些類似[illegible]，但較具有不同的風格。而且提供了自動繪圖系統。

【台軟科技】

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：520 元

帝國的野望



每一個行星都是全新的挑戰，你可以利用重巡洋艦和驅逐艦予以炮轟，再派遣你最精銳的部隊對敵人重要據點進行奇襲戰，最後再利用重裝甲兵來佔領。但是能如此順利的進行嗎？你能順利的當上「星際軍團」的總司令官嗎？

【精訊】

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：戰略模擬
- 售價：420 元

模擬城市2000



MAXIS 繼Sim City後，又出版了此一款軟體Sim City 2000，在遊戲中玩家所建造的不再是固定大小的住宅區、商業區和工業區了，大小都可以自己設定，尤其是飛機場，漁港；除了這些外，更加入了地下鐵、水塔、下水道等各種現代設備；而在音樂方面更支援了GM音源，添增了不少魅力。

【電腦休閒世界】

- 記憶體 4MB
- 音效：A/S/R
- 顯示：SV
- 類型 模擬
- 售價 600 元



美國冬季CES展



/ALFRED

這次參展的 PC GAME 廠商，主要集中在大會堂南側的展覽館內。以攤位來計算，約莫有五十多家，其中還包括幾家全美較大的遊戲經銷商和郵購商摻雜在內，讓人有魚目混珠之感。較熟知的遊戲老店如：INTERPLAY、SPE-CTRUM HOLOBYTE、ACCOLADE、VIRGIN 的展覽攤位都相當大，引來不少遊客駐足。EA、ORIGIN 和 SSI 則另闢戰場，到多媒體電腦區去打天下。SIERRA 向來愛做獨門生意，更是搬到 HARRAH'S 賭場酒店去另闢蹊徑，不跟大夥搞在一起。LU-CASARTS 向來以高成本製作好遊戲，所以也沒花錢搞宣傳，租間會議室來找錢比較重要。讓許多慕名而來瞻仰偶像的玩家，有點大失所望。話說〞內行人看門道，外行人看熱鬧〞，不管各廠家對這次 WCES 投下多少人力、物力，總是 場值得親自體驗的SHOW，畢竟許多好東西，非要去挖掘才會知道。

縱觀這次 WCES 展，歸納以下幾點趨勢：

一. 大多數的 PC GAME 廠商，已將遊戲的舞台從磁片逐漸搬到 CD-ROM。過去這 一年來，許多公司不產 5 1/4 吋磁片已成既定事實，如今連 3 1/2 吋磁片也快成骨董。像做冰城傳奇起家的 INTERPLAY 已宣佈，今年所有的遊戲都有 CD ROM 版。而 VIRGIN 曾出過的第七位訪客，更是只限定在 CD ROM 的新面孔，可見 CD-ROM 已成為 GAME 市場。現今的主流。

二. 由於愈來愈多的軟體公司製作 CD-ROM。容量大的優點使得遊戲動畫大量增加也成為一種趨勢，而遊戲製作的方向也從過去的耐玩度朝向更華麗的交談式電影方向發展。以OR-IGIN今年大戲 PAGAN 為例，冒險地圖比前集縮小三分之 一，但精密的繪圖和加大的聖者形像卻讓玩家經歷的遊戲更寫實，更遑論有的遊戲會做長達三十分鐘的開場動畫了。唯有 CD-R-OM 的超大容量，才能滿足這類遊戲的需要。

二. 隨著產業的日漸擴大與健全，以大吃小的托辣斯已日漸成形。SP 併購MICROPROSE，EA 兼併 ORIGIN，連雜誌巨人 Eiff-DAVIS 也來收購 CGW。在此產業結構改變之際，我們發現獨立發行公司日漸萎縮，也迫使 INTERPLAY 站出來扮演代理角色。我們樂見其成，卻也為諸多小遊戲公司的未來感到憂心忡忡。

四. 自從第七位訪客率先運用 3D 工具製作動畫後，業界開始製作 3D 動畫的風氣盛待開來，由於各家使用的工具相同，所以會場上見到的 3D 動畫看起來也不免似曾相識。當然電影侏儸紀公園的動畫工具Softimage勢必也將成為各家廠商爭用的對象。PC GAME 的設計家和好萊塢的關係愈來愈密切，也是遊戲未來趨勢之一。

以下就依各公司的字母順序，依序介紹今年各款新遊戲。

ACCESS

向來不多產的 ACCESS 預計今年中要推出一款偵探冒險 CD-ROM-UNDER THE KILLI-NG MOON。這個遊戲延用前集遊戲裏的偵探Tey Murphy為主角，進行新的冒險任務。數位化影像人物並聘用好萊塢明星擔綱是該遊戲的特色。

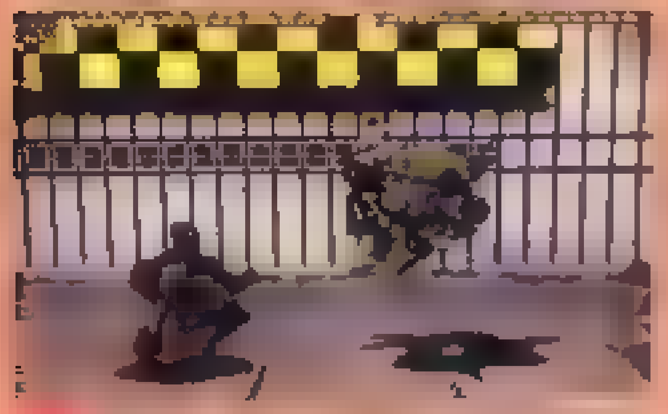

UNDER THE KILLING MOON

ACCOLADE

以運動類遊戲見長的 AC-COLADE 公司今年主線仍以運動類為主。截至發稿為止，美式足球遊戲 UNCESSARY RU-GHNESS 已經推出，另有一款越野賽車遊戲 RALLY，預計年


UNCESSARY RUGHNESS

中推出。該公司年底還有兩款運動遊戲分別是水上曲棍球Brett HULL HOCKEY 和街頭籃球遊戲Barkley : shut up and Jam !（閉上嘴巴灌籃吧!?）



RISE OF THE ROBOTS

此外，該公司代理發行MIRAGE TECH 款動作遊戲：RISE OF THE ROBOTS（鐵甲戰士），該遊戲國內已由晶技科技代為發行，不日內即將問世。

ACTIVISION

Mechwarrior 2 : The clans







該公司繼去年的Return To Zork 拾回玩家的信心後，今年將推 Mechwarrior2 : The clans 。這是承傳紙上遊戲 Battle Tech 系列的鐵甲機器人戰略遊戲。該遊戲還提出數據機介面可供玩家對打，同時還有語音介面可供對話。預計年中上市。ACTIVISION 計畫中還有一款冒險遊戲--Pitfall : The Mayan Adventure，標榜數位化影像和特殊造型設計，不過該遊戲要到95年後才上市。

AVALON HILL

在電腦遊戲界，AVALON HILL 似乎名不見經傳，但在紙上遊戲圈裡它卻赫赫有有名。特別專精做戰略遊戲。該公



King Maker

司請來設計 V FOR VICTORY 的 AUTOMIC GAMES 小組，製作了 Operation Crusader，是有關二次大戰的戰略遊戲。後續並將推出多款戰略遊戲皆自同名紙上遊戲移植而來。分別是 KINGMAKER、5th Fleet、Black Beard 和 Beyond Squad Leader 陸續於年中以後推出。

BETHESDA SOFTWORKS

Delta-V-是一款射擊模擬遊戲，效果逼真是訴求重點，據說該公司還計畫合作開發特殊搖桿來配合執行遊戲。此外，還推出The Elder Scrolls : Arena，是一款第一人稱的 RPG 恐怖冒險遊戲。另一款是 NCAA，Ⅱ，這是以全國大學籃球賽為背景的運動遊戲。

CAPSTONE

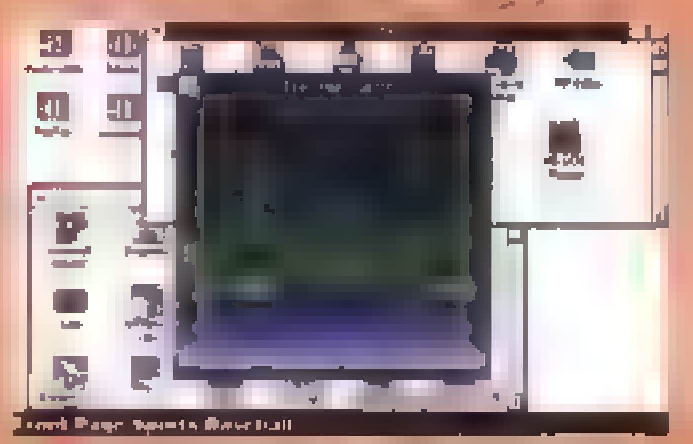
CAPSTONE 向來專用同名電影改編成遊戲，雖然成績令人不甚滿意。今年據說已簽下史匹柏新電影 ZORRO 的合同，計畫改編上市。另外他們並與 IDSOFT WAR-E 簽下合約，利用 Wolfenstein 3D 的引擎來製作一款科幻動作遊戲 Corridor 7 CYBERDREAMS。

CYBERDREAMS

今年將推出 CyberRACE 黑暗之蟲Ⅱ（Darkseed Ⅱ）兩款冒險遊戲。另外 I have no mouth and I must scream 籌備已有數月，但仍未胎死腹中。

DYNAMIX

Dynamix 計畫今年推出一款遊戲，分別是運動類：FR-



FRONT PAGE SPORTS : Baseball

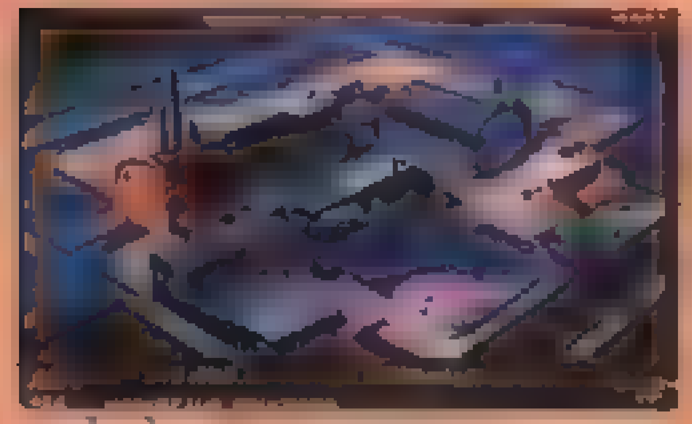
ONT PAGE SPORTS : BASEBALL 這是繼去年的美式足球遊戲成功後，製作的系列作品。第二款遊戲是有關鐵甲機器人的戰鬥遊戲 -Metaltech : Earth Siege，將與Activision的Mechwarrior 互別苗頭。第三款遊戲是戰略模擬 ACES OF THE DEEP，是以U式潛艇為架構的海底模擬遊戲，是繼太平洋空戰英雄的ACE 系列。

ELECTRONIC ARTS

，遊戲界代理巨人旗下公司雖多，自己出產的遊戲卻不多。今年預計推出 款潛艇模擬遊戲 SEAWOLF 。和一款根據知名漫畫故事爲架構改編的N-OCTROPOLIS。此外，代理英國BULL FROG公司設計的 THE ME PARK，這是一款以如何規畫休閒遊樂場來滿足消費遊客的策略遊戲。

IMPRESSION

繼推出南北戰爭爲主題的策略遊戲後，IMPRESSION 將推出模擬汽車工業大亨的策略



DETROIT

遊戲DETROIT。遊戲裡你將扮演底特律一家汽車公司總裁，從生產汽車到經營推銷，如何將所造的汽車讓消費者接受，並將同行競爭者擠掉，是這個遊戲的精髓。另一款遊戲是延續科幻系列的 BREACH 3，該遊戲還可將 IMPRESSION 稍早推



BREACH 3

出的 BREACH 2 和 RULES OF ENGAGEMENT 2 接起來玩變成一組大遊戲。此外，Castle Conquest 是以十三世紀英國爲背景的戰略遊戲，預計六月以後發行。

IMOTION

歐洲著名的穿山甲公司，繼 ALONE IN THE DARK 推出成功後，將推出第三集。這次偵探ED WARD CARNBY要從獨眼傑克手中救回被綁架的小孩。遊戲不論繪圖和劇情，都比第一代還要精彩。



ALONE IN THE DARK 2

LUCASARTS

繼 X-WING 賣座後，TIE FIGHTER是後繼續系列，另一款與星際大戰相關的產品是星際大戰螢幕保護程式，預定年底以前推出。關於史匹柏參與



TIE FIGHTER

製作的 The Dig 也在愼重籌備中，不過據說該遊戲只出 CD-ROM版，磁片版要視市場的反應結果才會決定開發與否。

MAXIS

繼SIMCITY 2000在年初問市初問市，續而推出附加模組 Volume I : Great Disater。另外，MAXIS 將代理 Luminar-ia 出品的 Wrath of the Gods，



Wrath of the Gods

此遊戲全部動畫，場景由照片繪製，由於所需容量超大，只有 CD-ROM 版發行。另一款遊戲乃以第一次世界大戰爲背景攝製的飛行模擬遊戲 Daring to Fly！此遊戲也只有 CD-ROM 版發行。

MERIT SOFTWARE

曾經爲銀河飛將和陸空戰將系列寫過劇本的設計師 Gilbert Austin，爲MERIT寫了一款恐怖暴力的冒險遊戲 Harvester，並由撰寫 STARSHIP 的工作小組 Future Vision 執行程式設計。如此堅強的陣容，希望能爲MERIT這一季多贏一些掌聲。

NEW WORLD COMPUTING

Eephyr 是一款以未來坦克爲主題的動作遊戲，還提供數據機介面和網路介面，可讓六人同時網路上對打。此遊戲預定六月發行。

Inherit The Earth

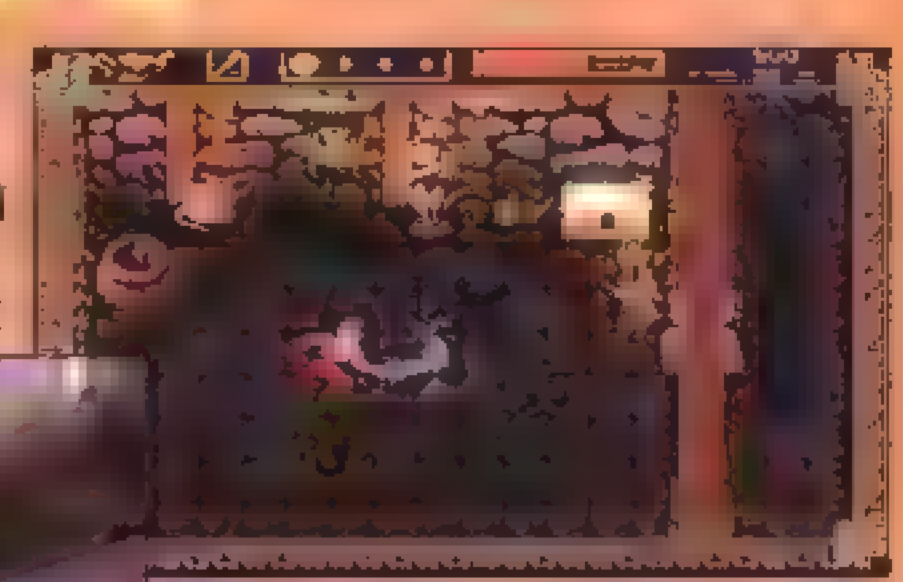
Quest for the Orb 是一款冒險 RPG，故事設定在人類滅亡後的未來世紀，預定三月推出。此外，NEW WORLD 還將御封戰將（KING'S BOUNTY）重新包裝，並植入魔法門遊戲裡的冒險英雄，改編成 Heros of Might and Magic。請玩家拭目以待。



WINGS of GLORY

AL QADIM

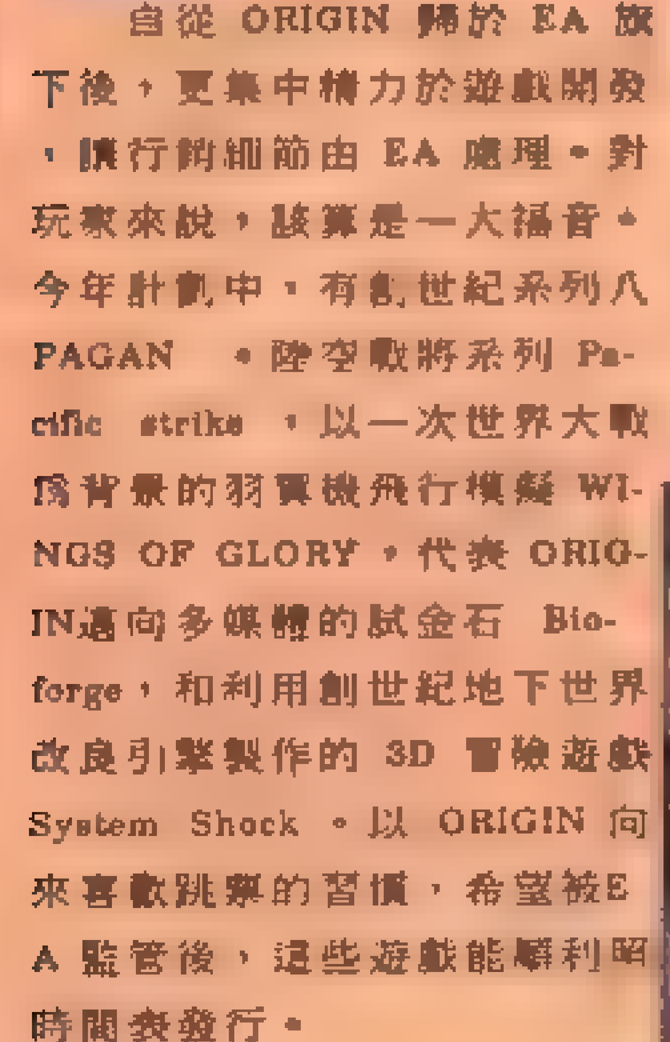
PACIFIC STRIKE





ULTIM VIII -PAGAN

RAVEN LOFT



ORIGIN

自從 ORIGIN 歸於 EA 旗下後，更集中精力於遊戲開發，讀行銷細節由 EA 處理。對玩家來說，該算是一大福音。今年計劃中，有創世紀系列八 PAGAN ，陸空戰將系列 Pacific strike ，以一次世界大戰為背景的羽翼機飛行模擬 WINGS OF GLORY，代表 ORIGIN邁向多媒體的試金石 Bioforge，和利用創世紀地下世界改良引擎製作的 3D 冒險遊戲 System Shock 。以 ORIGIN 向來喜歡跳票的習慣，希望被EA 監管後，這些遊戲能順利照時間表發行。

SIERRA

請參考軟體世界69期，國外報導專欄新-GAME俱樂部。TODAY -- 先生有詳盡介紹。

SSI

至發稿為止，SSI 已推AD&D系列RAVEN LOFT，這是一款哥德式恐怖的RPG大作，採用320 X 400 256 色解析度，讓你在60座迷宮內經歷驚慄的氣氛。另一款將於三月發行的遊戲 -- ALQADIM : The Genie's Curse ，是類似神話一千零一夜為背景的RPG。需 15MB 硬碟空間，4MB的 RAM ，磁片版與 CD-ROM版皆有發行。另一款遊戲：DARK LEGIONS 是戰略動作類冒險遊戲，支援 MODEM，可在線上對打。由設計過 FANTASY EMPIRE的設計小組 Silicon Knight 製作，預計四月以後發行。

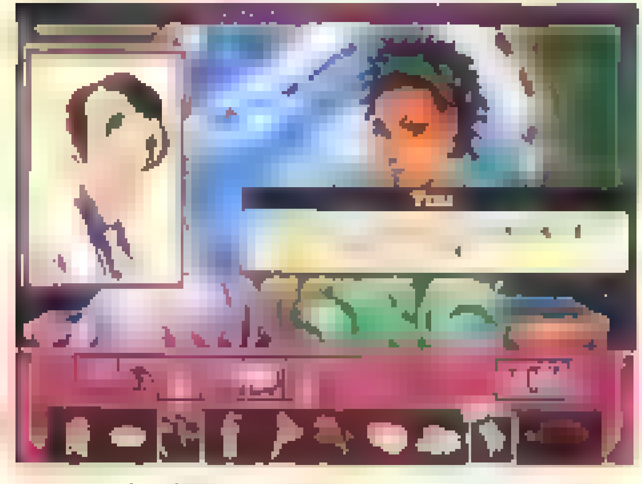
以上是今年 WCES PC GAMES 方面的概略介紹，觀玩家今年又有一番豐富的上天下海，走過從前，回到未來冒險經歷。



幻想空間 6

作者專訪

翻譯／萊里迷



人物小傳：

幻想空間是 SIERRA 公司最賣座的遊戲之一。其中許多戲而不謔的笑話，一直爲許多玩家所津津樂道。也許你不知道，這位無所事事，終日喜歡尋花問柳的萊里背後，卻是一位已屆天命之年的禿頭大佬正闡述他的夢想。AL LOWE 就是這樣一位人物。以音樂家的素養跨行來製作遊戲，把教育的理念實在化爲娛樂。這就是他風靡玩家的原因之一。從早期的黑神鍋到新作多情藥師酷牛仔，他的創作不只是多元化，而且不斷推陳出新，更讓我們對這位老骨頭設計師致上敬意。



問：首先，謝謝你接受我們的專訪。在開始前，我先提醒你，敝刊是老少皆宜的家庭號雜誌。所以一些低俗的話題最好免談，當然，你的衣冠舉止，也請多加檢點。

答：好吧！你不提我還不想講。不過你來的還眞不是時候，我是不想讓人知道，我沒穿衣褲。

問：那對不起了，我想這個專訪挪到下個月再做好了

答：嘻嘻，我和你開玩笑的。其實我衣著整齊，而且聆聽候教。

問：那就開始吧！首先，關於你個人行爲舉止，有沒有什麼被誤解而需要澄清的。

答：沒有。

問：眞的沒有？

答：當然是眞的沒有。

問：不太對吧！

答：有什麼不對？

問：好吧！坦白說，你像不像萊里那個無聊男子？

答：不像！他是我期盼中自己的另一面，但從來沒實現過。他是我夢想中完美的化身，但我從來都做不到。而實際上，我可是住家男人。

問：我想多數人知道你是因萊里系列而聲名大躁。但聽說在此之前，你是做兒童遊戲的。

答：沒錯！那時我幫華德狄斯耐軟體公司寫遊戲。從配樂、規劃，到程式設計都有。也把狄斯耐電影黑神鍋搬上電腦螢幕。其實那些不全然是兒童遊戲。後來我參與製作國王密使 3 和警察故事。SIERRA 一些早期遊戲的配樂也是我做的。然後我才開始設計第一個幻想空間系列遊戲。

問：你曾經想做音樂人嗎？

答：我有音樂教育碩士學位。從事音樂已有 3 5 年歷史，而且現在還繼續。幻想空間的主題音樂是我寫的。但很有趣的經過這些年的變遷，後來我的幾個遊戲卻是由其它作曲家來作曲。

問：想必你一定教過幾年的音樂。

答：我在高中樂團做過十年的指導老師。後來還當過[illegible]校音樂總[illegible]。

問：你改行可改得眞徹底。因爲你在狄斯奈軟體做過，想必和米老鼠的關係深厚。

答：一點也沒錯。

問：除了創作遊戲之外，平日有何消遣？

答：除音樂外，我喜歡滑雪、攝影、閱讀，還有玩火車模型。

問：什麼因素使你進入寫遊戲這行？

答：我一直喜歡接觸新東西。因爲我是玩音樂的，於是認識一些同好。最初在學校裡摸到個人電腦時，覺得很新鮮，因工作上的需要，還學寫簡單的程式，使我應用在教學上輕鬆很多。漸漸地我對電腦懂愈多，對它的依賴就愈深。擁有第一台電腦是 APPLE II。我還寫過一個音樂軟體。竟然有家公司願意幫忙出版，可惜還沒寫完，那家公司就倒店了。

問：你是怎樣和 SIERRA 拉上關係的？

答：Ken William(SIERRA總裁)遊戲迷。在80年代初，

我一直想做含教育意義的軟體。那時市場上劣品充斥。於是我到軟體展租個攤位來賣自已的作品。很幸運地碰上了 Ken，他不只買下我的遊戲版權，還要我加盟他旗下。那年是1982 年，從此我便跟著 SIERRA 直到現在。我想就公司與設計師的關係來說，我是屬於骨灰級的人物了。

問：在幻想空間六以前，你做過"多情獵師酷牛仔"，爲什麼你會跳開莱里系列而去做它呢？

答：我想要自我突破。在每個系列之間，我會跳出來做點別的。像幻想空間 3 和 5 之間，我做了萊弗公用程式系列5 和 6 之間，我做了多情獵師酷牛仔。6 至 7 集間，我還會換點別的。

問：透露一下下個 GAME 要做什麼？

答：我只能說它與萊里無關。預定94年底上市，其它的無可奉告。

問：你對設計"多情獵師酷牛仔"感到滿意嗎？

答：非常滿意。我認爲那是設計過最好的 GAME。故事裏充滿了笑話。夾雜許多反諷，還有豐富的劇情。

問：假如你要扮演冒險遊戲裏的一個角色，你會想當那一位？爲什麼？

答：我想我會做萊里，因爲我很想出名，而萊里正是如此。同時，我也喜歡享受人生。但另一方面，我不喜歡萊里的是他要的還不夠多。

問：許多人批評幻想空間五代太容易又不夠挑戰性。對此看法有何意見？

答：批評的一點都不錯。Ken 爲這事和我討論了好多次，商量要怎樣才能吸引更多的玩家。最後我們决定把遊戲設計成非交談式的劇情，而只採雜解謎的方式進行遊戲。這遊戲正如當初討論的想法那樣設計出來。所以，的確非常容易走完。但很不幸的我們搞錯了玩家的想法。其實他們並不願意遊戲只做成這樣。但從另個角度來看，萊里五代的銷售業績跟前幾代一樣好。很多人都感謝我把遊戲做得那麼簡單，以到他們能順利走完。

問：爲了讓遊戲能吸引各階層的玩家，把劇情設計成多重式的結局。對此構想有何看法？

答：這問題很有趣。萊里五代就是這麼設計的，但很多人並不知道。你可以在總分1000分裏只拿 137 分就走完遊戲。我們原以爲玩家會繼續去玩直到拿滿1000分爲止。但這樣想又錯了。很多人只玩了四分之一，而留下四分之三最難的部分沒去玩。

問：玩家會期盼六代要比五代更有挑戰性嗎？

答：我保證六代一定更刺激。這是我設計過最難的遊戲。其實我設計萊里 6 主要的目標之一就是要引玩家去嘗試更難過的關。他們不知道到底是難是易。只有試了之後才知道。

問：去芝加哥的 CES 上，你們說萊里 6 只做 CD-ROM 版而且是 SUGA。但現在看來，沒有高解析的 CD-ROM 出現，反倒被低解析的磁片版取代。這是什麼緣故？

答：萊里 6 最初計劃只做 SVGA CD-ROM 版是事實，原定93年耶誕節上市。預計94年以後才出磁片版。但 CES 展後沒多久，我們才發現 SIERRA 的工具程式還不能做 SVGA 的遊戲。所以無法達成原先承諾。於是我們做了一項抉擇：要直接延後所有速度？還是先做VGA磁片版，等稍後再推出C-D-ROM 版？我們選了後者。感謝所有工作人員的通力合作，磁片版於93年11月出版。CD 版預計94年 2 月上市。

問：聽說你是這行裏年紀最大的設計師，真的嗎？

答：也許是吧！我今年 47 歲，還在遊戲界裏打混，沒人對此質疑過，我也只好認了。

問：你認爲 CD-ROM 是未來的趨勢嗎？

答：在我的看法，93年是磁片版遊戲的最後一年。到 94 年耶誕節，大部分的遊戲都只有 CD-ROM 版。而我未來設計的遊戲，一定先出 CD-ROM版。

問：謝謝你接受專訪。

答：別客氣，謝謝你把我又帶回到萊里的世界裏。

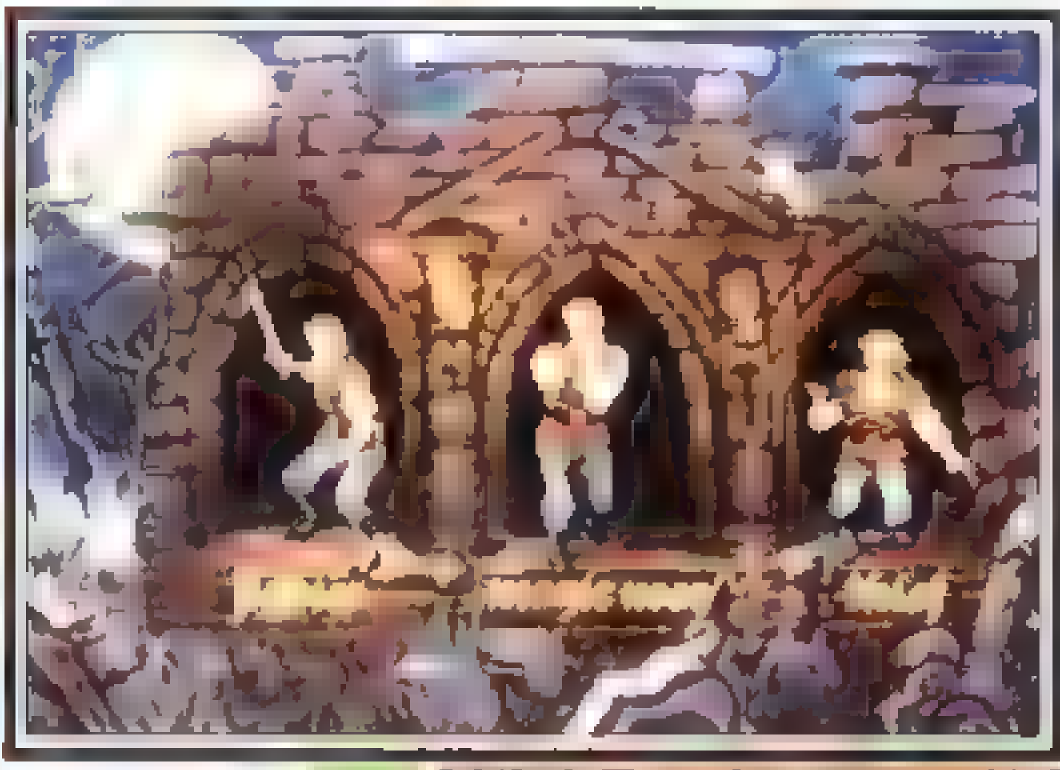
取材自 STRATEGY PLUS 二月號作者： Geoff keighley





新GAME熱報

/黃啓禎



喜歡冒險遊戲的玩家有福了，以冒險遊戲起家的 Sierra 公司，繼幻想空間六代之後，最近又推出兩個冒險系列的續集：警察故事IV與英雄傳奇IV（黑暗之影）。其中，英雄傳奇系列是少數幾個結合了多種不同類型遊戲特性，滿足不同口味玩家的成功例子。玩家所扮演的角色除了解謎之外，還必須在不斷的戰鬥與冒險任務裏逐漸提昇能力，以面對更大的挑戰。在冒險遊戲原本的解謎成份加上角色扮演遊戲的成長要素，是它吸引人的主要因素。在這一代遊戲裏，製作小組更添加了動作式戰鬥與益智型謎題，可謂集眾家之長於一身，是否能夠吸引更多玩家的青睞，就有待觀察了。



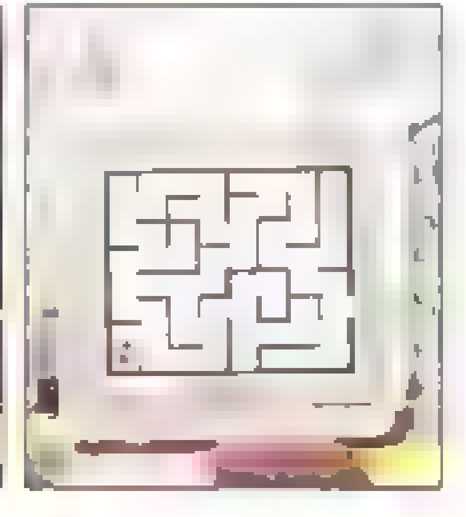
分配屬性點數●為新出爐的英雄



蘇馬爾●就來挖掘攻略的蛛利用電子字典系

和角色扮演遊戲一樣，玩者在進入遊戲之前，得要創造一個所代表的人物。首先呢，就是替你的英雄挑一個職業。這一次除了原有的戰士、魔法師與賊等三種職業之外，有保存前幾代遊戲進度的玩家還可以選擇第四種職業：遊俠（Paladin），不過只有戰士才能轉職。遊俠除了戰鬥技能之外，還能夠施展一些醫療魔法。除此之外，遊俠還有一些額外的劇情任務必須完成。如果選擇不同的職業，遊戲過程也將不盡相同，玩者可能遇到不同的角色，同樣的謎題也可能有完全不同的解法。一套遊戲有數套遊戲的趣味，這也是這系列受歡迎的因素之一。因此，當你用一種職業玩完一次，不妨換一種職業重新開始，遊戲的趣味將會完全不同。





小遊戲●考驗英雄智力的各類

故事總是有個開頭，這一次，我們的英雄被魔法傳送到一個黑暗的洞穴，身上所有的家當全都不翼而飛。好不容易找到出口，所面對的卻是一個全然陌生的地方。這地方似乎有某些詭異的事物正在進行，森林裏怪物四處橫行，原本該永遠安息的死人由長眠的處所奪棺而出，尋找生人的血肉；湖裏出現美麗的女妖，引誘男人進入寒冷的深淵，當然了，也少不了吸血鬼與狼人這種狠角色。看來，這是一個英雄表現其多管閒事能力的好所在。當然了，英雄只有活著的時候才是英雄，死了就只是死人。至於如何活著找出造成這些現象的元兇，就有待玩家同志的努力了！

遊戲的整體介面還是沿用Sierra 公司的萬年介面，使用滑鼠就可以完成所有的操作。按滑鼠右鍵可以切換游標的形狀，每一種形狀代表一種功能。一顆眼球是觀看、骷髏手是動作、帶著尖牙的血盆大口是談話，這些圖形倒是很符合遊戲的風格。在英雄傳奇 IV 比較特殊的要算是戰鬥介面了，這有點像是大型電玩的格鬥遊戲，只是操作完全使用滑鼠控制。把滑鼠游標移到人物的

英雄傳奇IV 黑暗之影

上方按左鍵是跳、往前按左鍵是前進、移到敵人身上按右鍵則是攻擊。戰鬥是以即時方式進行，不過可以隨時暫停。如果不想讓心跳加快、血壓增高，遊戲還提供自動戰鬥的功能，電腦會根據人物的屬性與現在狀況選擇最適當的動作，玩者只要一旁觀戰即可。此外，在某些場合，還會出現益智遊戲的介面，如拼圖、老鼠走迷宮或是記憶遊戲，考驗一下玩家的智力。此種多樣化的介面與趣味，可以說是本遊戲最主要的着眼點。

就劇情方面來說，英雄傳奇 IV 比前作要完整許多，遊戲中的角色的關係錯綜複雜，每個人背後或多或少都有些秘密。玩者可以在談話中發掘到一些蛛絲馬跡，例如旅店夫婦晚上的談話，城堡守門人提到雜貨店老板娘的言辭閃爍，這也是額外分數的來源。此外，和以前一樣，遊戲裏的世界也有晝夜之分。同樣的地點，白天與黑夜有着完全不同的景觀，遊戲裏有某些人物與場所只有在特定時間出現或者是開放，這也增加了遊戲的劇情變化性。基本上，英雄傳奇系列每一代

落人後！● 欺負弱小動物也不英雄，還是記上過。

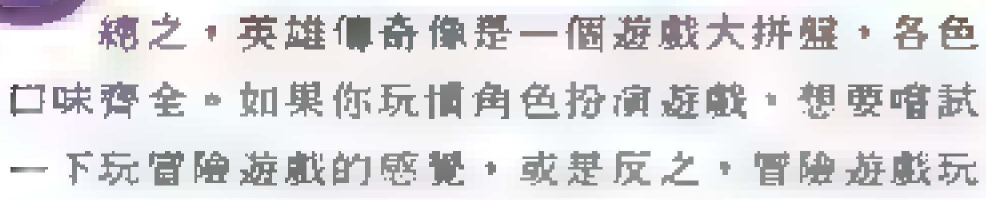




遊戲都有其不同的設定風格，如烈火神兵的阿拉伯風情、戰火焚生的非洲埃及大融合等。這一次則是以斯拉夫民族的傳說加上一點恐怖電影常用到的題材（吸血鬼、狼人、科學怪人）以及一點幽默感混合而成，細心的玩家可以在遊戲裏發現製作小組拿這些題材大加揶揄。

音樂與美術方面還是維持 Sierra 一慣的水準，這一次人物的畫風比較偏向西洋的誇張漫畫手法，對於看慣日本美型的國內玩家可能會有些不習慣，但是偶而換換口味也不錯。而背景部份依舊是韵功細膩，對遊戲美工有興趣的不妨多看幾眼。音樂可以說是冒險遊戲的靈魂所在，多首不同風格的音樂成功地襯托出各個場景的獨特風味，Sierra 配樂果然有其獨到之處。如果玩者配備有聲霸卡，遊戲還支援數位音效，使遊戲更增臨場感。本遊戲將會另出 CD-ROM 版本，相信可以容納更多的語音、音效以及動畫，玩家不妨拭目以待。





總之，英雄傳奇像是一個遊戲大拼盤，各色口味齊全。如果你玩慣角色扮演遊戲，想要嚐試一下玩冒險遊戲的感覺，或是反之，冒險遊戲玩者想了解角色扮演玩者常掛在嘴邊着的練功到底是怎麼一回事。英雄傳奇 IV 算是一個不錯的選擇。

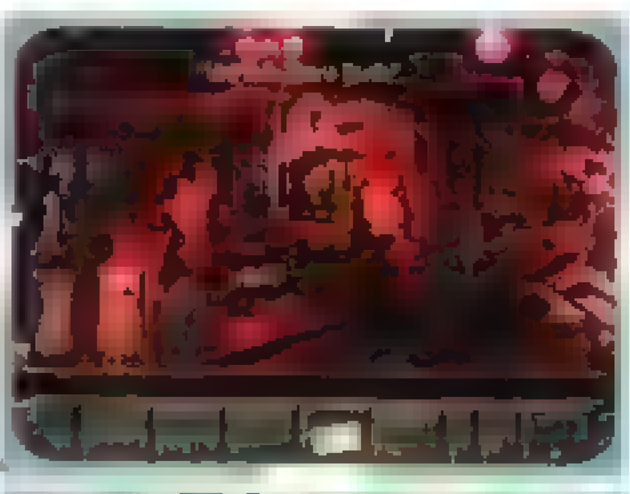
新 GAME 熱報

/GEMINI



「嗚…」一陣一陣的警笛聲夾雜著偶而幾聲的槍聲劃破了黑夜的寂靜。警車上的紅藍燈光來回不斷交錯，在黑暗中更爲醒目。兩輛疾速奔馳的車子，一前一後在深夜的大街上不停的追逐著…。終於「碰」的一聲爆響，原來是前車的輪胎被擊中了，失控的車子應聲衝向路邊，撞上了電線桿停住了。隨之而來的警車上迅速的跳下兩名刑警，兩人走向正在冒煙的車子，拉出了兩名嫌犯。「你有權保持緘默…你所說的一切將成爲將來法庭上的呈堂證供你有權…。」其中一名刑警對著兩嫌犯作出如此宣告，一場警匪追逐戰於焉落幕。以上的情節相信許多玩家在電視的影集上都曾經見過，一定也有不少的玩家想嘗嘗成爲的警官的個中滋味，現在Sierra所新推出的警察故事系列的第四部—Police Quest IV - Open Season，或許可以讓部份的玩家試試追蹤一名罪犯的辦案過程及其中的辛酸苦辣。以下就對「警察故事IV」作一番簡略的介紹…

在Sierra新推出的Police Quest IV，與過去三代有著許多的差別。不過以下先就故事開頭說起…。在一個寂靜的深夜中，玩家所扮演的角色John Carey，接到了謀殺案的通知趕到了謀殺現場。John一跳下車首先映入眼中的竟然是多年的好友，亦是警局中的一員 Hickman 的屍體，現場已經大約被先前到達的警員們處理過，現場週圍也佈上了黃色膠帶，除了幾名待命的員警外，在旁邊尚有目擊證人在John大約的詢問和記錄後，John開始對周遭的環境展開調查，就在John翻開巷子邊垃圾桶的時候，赫然又發現一名年齡約略6～7歲的兒童橫屍在其中，死因應該是身上隱約可見的大量彈孔。看來又引起一宗案外案了，究竟是誰殺了你昔日好友？而這名兒童又與此一事件有何關聯？玩家的任務便是在未來的幾天中將一切的案情查得水落石出。以上大約就是第一天夜裡的劇情，事實上玩家可以很明顯的感覺得到與上三代相較之下，四代的劇情更加的寫實化，玩家所面對的將更爲逼真。暴力、血腥不再被刻意的隱藏起來，再加上在PQ4中是採用數位相機拍攝場景，人物角色亦是真人演出，所以整

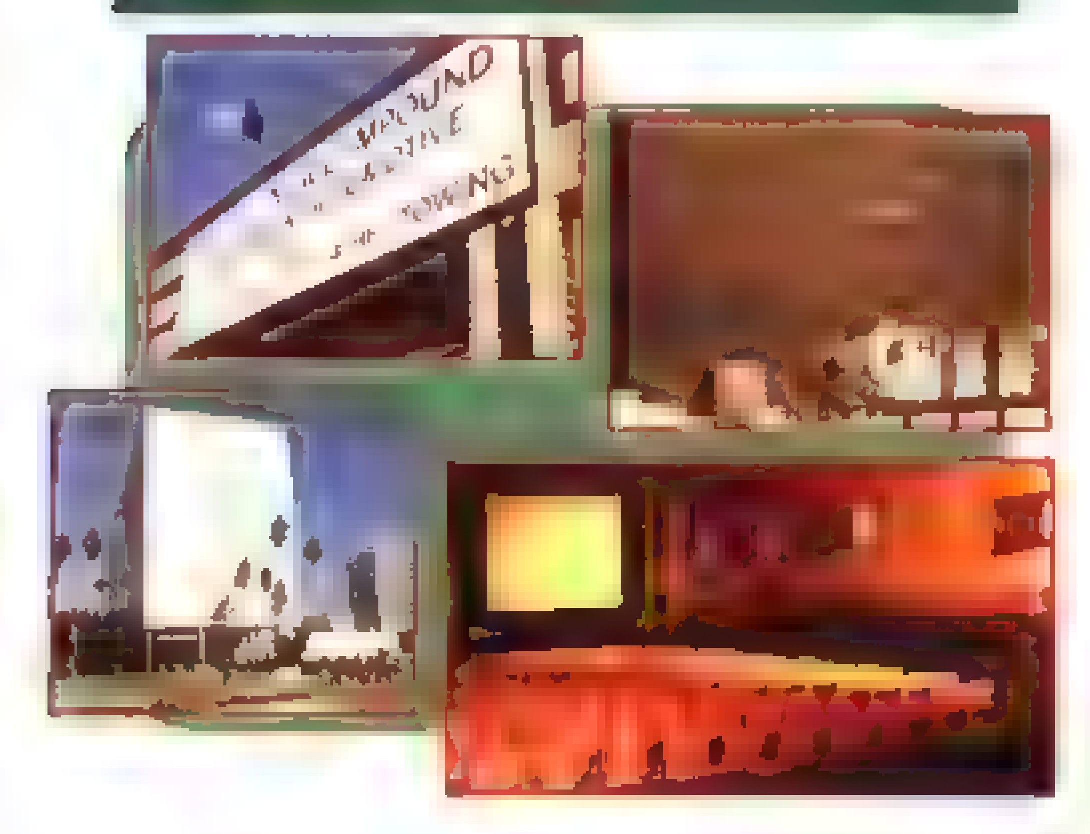





明察暗訪，打聽案件的線索。

警察故事IV

數位化處理的細膩場景



體感覺更加眞實。

不但是在畫面上要求眞實，就連劇情故事也與以往大不相同，在 PQ4 中玩家面對的人物也會依照職業、個性而在交談對話時顯露無遺。像是窮追不捨，死纏爛打、追根究底的電視新聞記者，衣著隨便，滿口粗話的街頭小混混，聲色場所中的女服務生…等等。當玩家與之交談時，很容易就可以區別的出來。而玩家此次所扮演的警官也必須更依照警察規則辦事，舉凡搜証、開槍、逮捕犯人……等，都得依規則寫出報告交出。而在犯罪現場也必須更細心的搜証、不能放過一丁點兒的線索。

而在移動方面，這次所採用的方式是地圖、地點移動，也就是玩家只須叫出地圖，再加以選擇地點即可移到該處，而且一旦玩家發現新地點，遊戲便會自動加註上去，所以玩家不用擔心還得小心翼翼的開著一輛警車在街上亂晃了。視窗方面來說，Sierra 最近好像將許多的遊戲的視窗都直接的放在螢幕上方或下方，玩家要使用物品或是儲存、取出進度都方便多了，而且原先滑鼠的功能不變，兩者互相搭配，使得操作更加的順手。

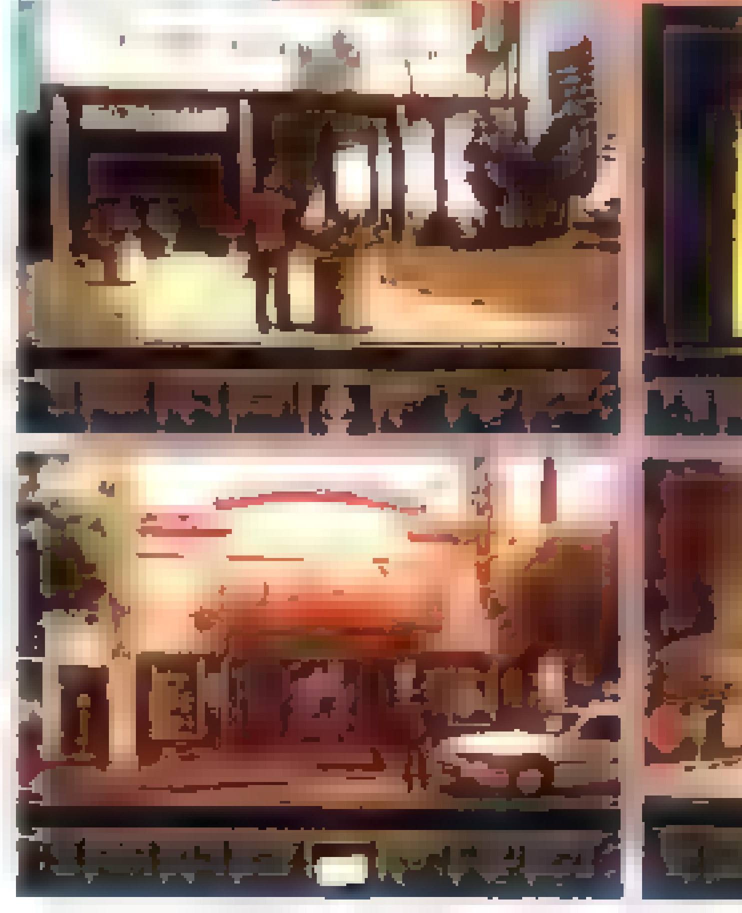
而在音樂及音效方面，在 PQ4 中採用了許多數位音效，像是開場動畫時的直昇機聲音、無線電對講機的聲音…，皆更增加了遊戲的眞實性及趣味性。而音樂的表現也還不錯（只不過在搭乘電梯時的音樂跟 Larry 6 的音樂〞好像〞是同一首）。

此次遊戲的內容還算大（與前三代相比），而在整個地圖上約略有十多個地點可以移動，場景也還算滿豐富的，只不過在筆者 386 的機器上倒有點慢。

總之，若您對 PQ 系列過去三代還算滿意，那您可以試試第四代中強大的轉變，若您對過去三代的畫面、故事、劇情有所挑剔，您或許可以換換四代的新口味試試，相信 PQ4 對所有 PQ 系列迷將會是一項新的挑戰。



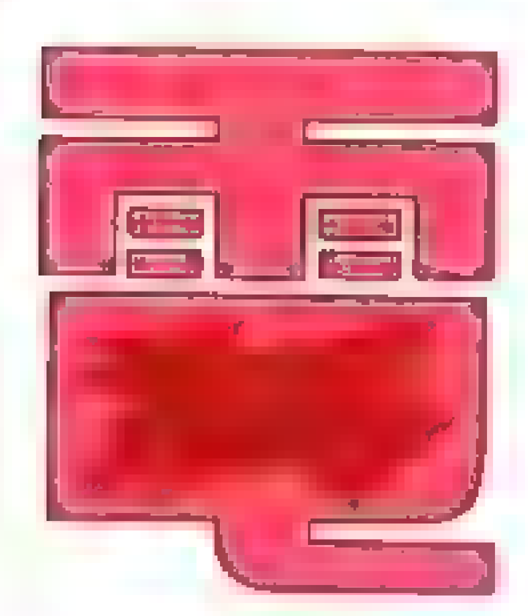
高解析度畫面比較

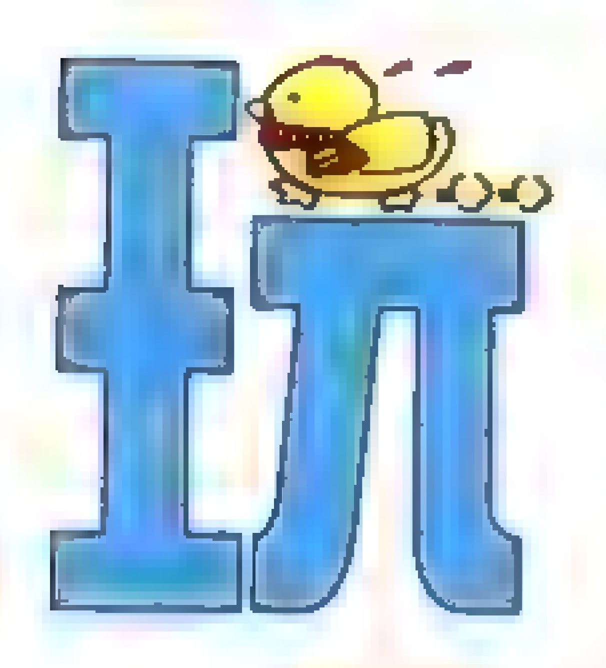




左為 320 × 200 256 色，右為 640 × 480 256 色的畫面，讀者可以比較其差異











電玩短路



「國志Ⅱ中，常有鄰國戰爭而請求我軍幫助，可是爲了「不損兵力，賺取利益」，我總是躲在角落觀戰，不過這回可被逮個正著了……

他媽…

休息，還可得到利益，哈！！

玩家



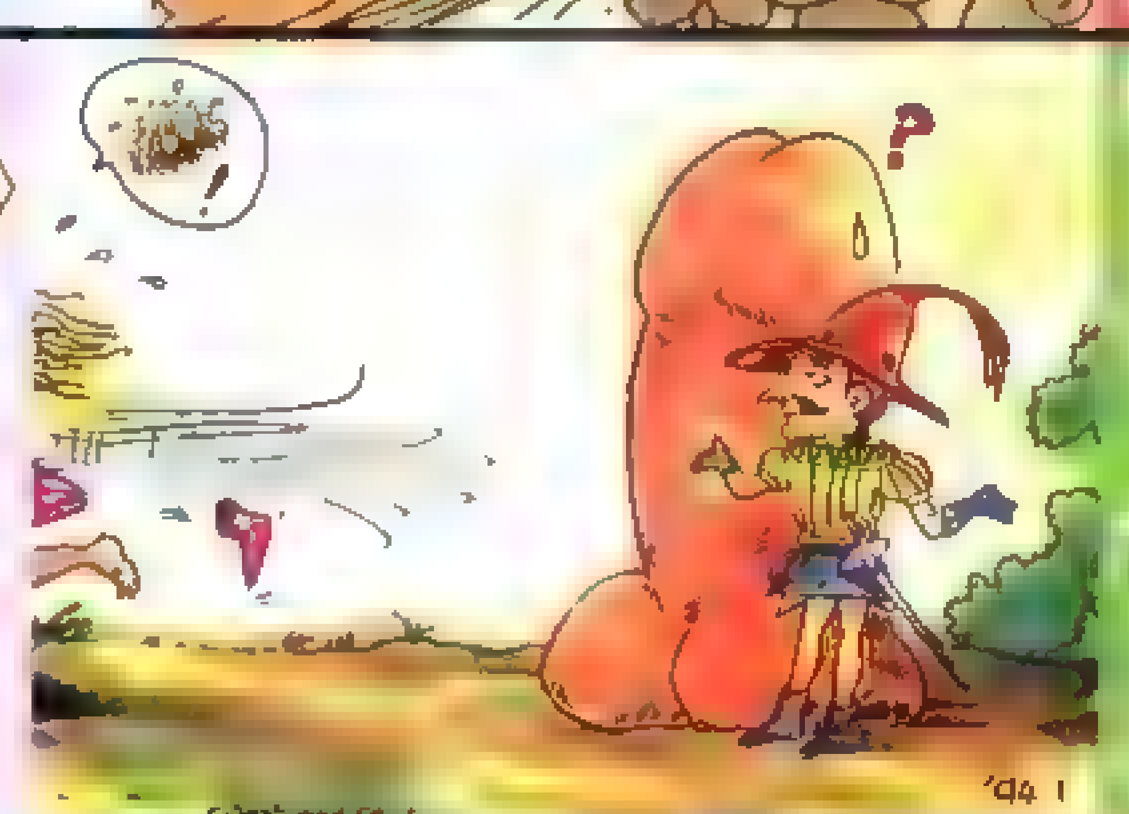
美國鼠譚中的惡貓也想不到會有這麼一天吧，

HELP—

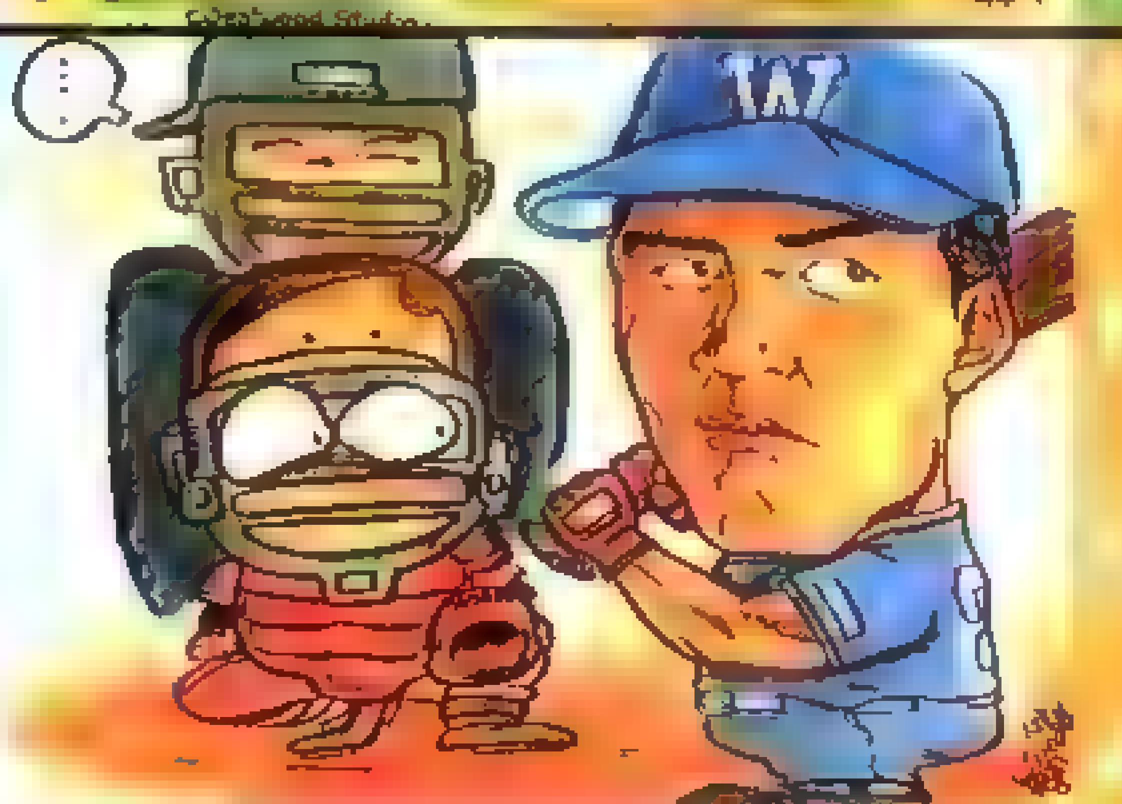
SuperMouse



ZANTHIA 顯然受到了極度的驚……喜？！「嚇」啦！你們到底在想什麼？



中華職棒中，都是採DH制，從未見過投手上場打擊，不過這回金臂人可按耐不住了……




GAME SHORT
丟A安呢？
OH～
兄弟
每當打者擊出內野滾地球，而外野手快傳壘時，可能是國內選手臂力不夠，傳到一壘手都是"丸曼多"，不過這回可是洋將傳的球……。
除了防禦之外，我還有一項秘密武器……
維京小子闖通關，個主角各具特色，OLAF是專門防禦的，可是當他面臨危機時，可是有項
雞腿飯!!!
魔眼殺機Ⅱ中牧師有一法術叫製造食物，其魔法不但可製造食物，且能變菜色！
快說，你們把瑪莉安藏到那裏？
在地下城冒險時，曾遇到所謂的流浪惡漢，他的真實身份是……
RIP





WCAC．COM 說明

1 使用方法：先執行WCAC COM常駐後，再執行 WCA EXE。

2 作用：雷射炮、質子炮能量不少，護罩不少，永遠不會死。

3 釋放：再執行一次WCAC COM即可。

4 建議：寫個 PLAY BAT，內容如下：

WCA
WCAC
WCAC

（無敵前導程式獲得法）

（1）執行DOS所附的DEBUG EXE
例：C：〉DEBUG或C：DOS〉DEBUG

（2）再將以下的無敵前導程式碼依行輸入（打完每　行內容後再按 ENTER）
例：N WCAC．COM
E 0100 E9 83 00 00 00 00 ……（記得要留空格！）
（以下行數依此類推）

（3）檢查你目前的目錄，應該可以找到　個COM檔，如WCAC．COM

（4）恭喜你！你已經獲得無敵前導程式了！

C:\>debug
n WCAC com

e	0100	E9	83	00	00	[illegible]	00	[illegible]	80	FC	99	75	09	81	[illegible]	34	[illegible]
e	0110	75	6E	B7	65	CF	50	06	33	C0	[illegible]	C0	26	A1	[illegible]	00	[illegible]
e	0120	33	00	75	5A	26	A1	[illegible]	00	8E	C0	26	[illegible]	43	[illegible]	[illegible]	[illegible]
e	0130	CF	75	4B	33	CD	8E	C0	26	A1	02	00	05	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C0
e	0140	26	C7	06	0D	[illegible]	FF	07	26	C7	06	0F	0D	[illegible]	07	26	C7
e	0150	06	85	00	FF	07	26	C7	C6	87	00	[illegible]	07	26	C7	06	[illegible]
e	0160	00	FF	07	26	C7	06	[illegible]	00	[illegible]	07	26	C7	06	49	00	[illegible]
e	0170	07	26	C7	06	4B	[illegible]	FF	07	26	C6	06	[illegible]	00	64	07	[illegible]
e	0180	2E	FF	2F	03	01	00	[illegible]	99	BB	34	12	CD	[illegible]	80	[illegible]	[illegible]
e	0190	75	36	0E	FF	8D	16	00	02	B4	09	CD	[illegible]	88	1C	[illegible]	[illegible]
e	01A0	21	06	26	A1	2C	00	8E	C0	B4	49	CD	[illegible]	07	B4	49	[illegible]
e	01B0	21	8D	36	03	01	26	[illegible]	14	26	8B	44	02	50	[illegible]	8B	[illegible]
e	01C0	25	CD	21	B8	[illegible]	4C	CD	21	0E	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4F	02	[illegible]	[illegible]
e	01D0	CD	21	0E	1F	B8	1C	35	CD	21	8E	[illegible]	[illegible]	[illegible]	89	1C	[illegible]
e	01E0	44	02	8D	16	07	01	0E	[illegible]	BB	[illegible]	[illegible]	[illegible]	21	[illegible]	[illegible]	85
e	01F0	01	B9	10	00	F6	F1	32	E4	04	01	8B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
e	0200	0A	0D	43	68	65	61	74	20	63	[illegible]	75	62	20	[illegible]	68	[illegible]
e	0210	61	74	69	6E	67	20	70	72	[illegible]	[illegible]	72	61	6D	20	[illegible]	[illegible]
e	0220	63	63	65	66	75	6C	6C	79	20	72	65	[illegible]	[illegible]	76	65	64
e	0230	20	66	72	6F	6D	20	6D	65	6D	6F	72	79	20	20	20	20
e	0240	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0A	[illegible]	24	0A
e	0250	0D	C9	CD	CD	[illegible]	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	[illegible]
e	0260	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	[illegible]
e	0270	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	[illegible]	CD	CD
e	0280	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	[illegible]	CD	CD	CD
e	0290	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	BB
e	02A0	0A	0D	BA	20	AF	AF	AF	AF	AF	AF	AF	AF	AF	[illegible]	AF	AF
e	02B0	AF	AF	AF	AF	[illegible]	20	20	28	43	29	43	6F	70	79	72	69
e	02C0	67	68	74	20	62	79	20	43	68	65	61	74	20	43	6C	75
e	02D0	62	20	31	39	39	34	20	20	20	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE
e	02E0	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AE	[illegible]
e	02F0	BA	0A	0D	CC	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	0300	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	[illegible]
e	0310	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	0320	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	0330	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	0340	CD	B9	0A	0D	BA	20	53	4F	46	54	57	41	52	[illegible]	44	20
e	0350	3A	20	20	[illegible]	[illegible]	20	20	20	20	20	46	6F	72	20	43	68
e	0360	65	61	74	20	3A	57	69	6E	67	20	43	6F	[illegible]	[illegible]	61	6E
e	0370	64	65	72	20	41	63	61	64	65	6D	79	20	20	20	20	42
e	0380	79	3A	4A	4D	5F	48	75	61	6E	67	20	20	20	20	20	[illegible]
e	0390	20	20	BA	0A	0D	C8	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	03A0	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	03B0	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	03C0	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	03D0	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
e	03E0	CD	CD	CD	BC	0A	0D	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
e	03F0	20	20	20	20	20	20	59	6F	75	20	63	[illegible]	6E	20	72	75
e	0400	6E	20	61	67	61	69	6E	20	74	[illegible]	20	72	65	6C	65	61
e	0410	73	65	20	66	72	6F	6D	20	6D	65	6D	72	6F	79	20	[illegible]
e	0420	21	0A	0D	24												

rcx
343
w
9

／龍龍



```
C:\>debug
n 95.com
e 0100 E9 A2 00 00 00 00 00 80 FC 99 75 11 81 FB 34 12
e 0110 75 06 B7 65 CF 07 58 1F 2E FF 2E 03 01 1E 50 06
e 0120 33 C0 8E C0 26 A1 20 00 3D AE 04 75 E8 26 A1 22
e 0130 00 05 4C 12 8E D8 2D 4C 12 05 43 1F 8E C0 A1 F1
e 0140 05 3C 76 75 57 C6 06 F2 05 00 C6 06 28 06 00 26
e 0150 C7 06 5E 05 FF FF 26 C7 06 C3 8A 00 00 26 C7 06
e 0160 E4 BA 00 00 26 C7 06 05 BB 00 00 26 C7 06 26 BB
e 0170 00 00 26 C7 06 47 BB 00 00 26 C7 06 C5 BA 00 00
e 0180 26 C7 06 E6 BA 00 00 26 C7 06 07 BB 00 00 26 C7
e 0190 06 28 BB 00 00 26 C7 06 49 BB 00 00 07 58 1E 2E
e 01A0 FF 2E 03 01 00 B4 99 8B 34 12 CD 1C 80 FF 65 75
e 01B0 36 0E 1F 8D 16 FF 02 B4 09 CD 21 B8 1C 35 CD 21
e 01C0 06 26 A1 2C 00 8E C0 B4 49 CD 21 07 B4 49 CD 2
e 01D0 8D 36 03 01 26 8B 14 26 8B 44 02 50 1F B8 1C 25
e 01E0 CD 21 B8 00 4C CD 21 0E 1F 8D 16 6E 02 B4 09 CD
e 01F0 21 0E 1F B8 1C 35 CD 21 8D 36 03 01 89 1C 8C 44
e 0200 02 8D 16 07 01 0E F B8 1C 25 CD 21 8D 06 A4 01
e 0210 89 10 00 F6 F1 32 E4 04 01 8B D0 B4 31 CD 21 0A
e 0220 0D 43 68 65 61 74 20 63 6C 75 62 20 63 68 65 61
e 0230 74 69 6E 67 20 70 72 6F 67 72 61 6D 20 73 75 63
e 0240 63 65 66 75 6C 6C 79 20 72 65 6D 6F 76 65 64 20
e 0250 66 72 6F 6D 20 6D 65 6D 6F 72 79 20 20 20 20 20
e 0260 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 0A 0D 24 0A 0D
e 0270 C9 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0280 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0290 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 02A0 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 02B0 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD BB 0A
e 02C0 0D BA 20 AF AF AF AF AF AF AF AF AF AF AF AF AF
e 02D0 AF AF AF 20 20 20 28 43 29 43 6F 70 79 72 69 67
e 02E0 68 74 20 62 79 20 43 68 65 61 74 20 43 6C 75 62
e 02F0 20 31 39 39 34 20 20 20 AE AE AE AE AE AE AE AE
e 0300 AE AE AE AE AE AE AE AE AE AE AE AE AE AE 20 BA
e 0310 0A 0D CC CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0320 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0330 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0340 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0350 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0360 B9 0A 0D BA 20 53 4F 46 54 57 4F 52 4C 44 20 3A
e 0370 20 20 20 20 20 20 20 20 20 46 6F 72 20 43 68 65
e 0380 61 74 20 3A 39 2D 35 20 72 65 61 6C 20 64 72 61
e 0390 67 6F 6E 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 42 79
e 03A0 3A 4A 4D 5F 48 75 61 6E 67 20 20 20 20 20 20 20
e 03B0 20 BA 0A 0D C8 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 03C0 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 03D0 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 03E0 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 03F0 CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD
e 0400 CD CD BC 0A 0D 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
e 0410 20 20 20 20 20 59 6F 75 20 63 61 6E 20 72 75 6E
e 0420 20 61 67 61 69 6E 20 74 6F 20 72 65 6C 65 61 73
e 0430 65 20 66 72 6F 6D 20 6D 65 6D 6F 72 79 20 21 21
e 0440 0A 0D 24
rcx
343
w
q
```



95 COM說明

1 開始金錢就有 65535 元。

2 作戰時敵人一擊斃命→每戰必勝。

3 使用方法：和 WCAC COM 相同。

叛變克朗多終極寶箱

在叛變克朗多中，為了要完成一個章節，玩者必須費盡心力尋找線索、食物、金錢及其他重要物品，在此介紹一條捷徑，在遊戲中先選擇"俯視地圖"選項，然後按 Alt ＋右邊 Shift ＋ ~（波浪號），大約兩、三秒鐘後，螢幕出現一個模拉梅箱子，這時不是要解謎，只要鍵入相對應之密碼即可獲得醫療服務和完成章節所須的物品。第一章的密碼是6478、第二章是9216，第三章是7702，祝大家玩 GAME 愉快。

／郭宗勳

毀滅戰士終極秘技

利用鍵盤依次輸入以下的按鍵，使可獲得意想不到的「毀滅功能」!

iddqd	無敵模式，面露凶光。
idkfa	子彈、生命值、鑰匙卡全滿。
idspispopd	穿牆模式，四通八達。
idclev	跳關密碼，輸入此碼後，必須再先後輸入兩個數字碼，前一個數字為章節數，後一個數字為關卡數。
idmypos	顯示目前位置的十六進位座標。
idchoppers	免費獲得電鋸一把。
iddt	在地圖模式下輸入密碼，可使地圖的翔實度升級，再輸入一次又升一級。
idbehold	這個密碼輸入後還要再輸入下列的參數組：
s	巴沙卡之力，其作用如同吃下狂暴藥箱，蠻力驚人。
v	永生不滅、不敗金身。
i	隱形滅跡，作用如同飲下隱形藥水。
r	免費獲得抗輻射防護衣。
a	獲得全區域的地圖。
l	夜能視物，有如白晝，其作用與獲得紅外線眼鏡相同。

／賽亞人

Flight Stick Pro 正式入侵台灣領空

擊毀任何……會飛行的目……



● 飛行搖桿 FLIGHTSTICK

具有噴射機操縱桿的外觀，可模擬噴射機與直昇機的操縱元件，也可以在一般的電腦休閒軟體中使用。搖桿頂端與食指扣板部份各有一組發射按鈕，另外還有一組特別設計的「節流閥」轉盤旋鈕，讓玩者體驗技巧與真實性更高的操控感。

榮獲美國MULTIMEDIA WORLD雜誌讀者票選為「最佳產品獎」冠軍。

獲得PC ENTERTAINMENT雜誌評語「最好的雙按鈕搖桿」(The Flightstick is quite simply the finest two button joystick on the market)

● 飛行搖桿專家版 FLIGHTSTICK PRO

模擬遊戲空戰英雄們的最佳選擇！FLIGHTSTICK PRO具有更真實的外觀與扣板感、四組發射鈕與一組四方向帽型按鈕，玩者完全不用碰觸鍵盤，便可以方便地切換武器、鎖定敵機、再將之一舉擊落！不用擔心搖桿按鈕不相容的問題，因為我們提供了一組驅動程式，可讓您自行定義搖桿的按鈕。

松崗公司1993年12月資訊展參展期間，各台電腦上唯一歷經展覽全程而仍能正常運作的搖桿只有FLIGHTSTICK PRO(連續表示至少200小時的連續使用)！

● 賽車搖桿 VIRTUAL PILOT

提供您如同駕駛噴射客機或高速賽車的真實感。VIRTUAL PILOT可以很容易地緊貼在桌面上，只要將駕駛台與電腦連接便可使用。這是模擬遊戲與賽車遊戲玩家的最愛！VIRTUAL PILOT與「世紀金冠軍」完全相容。

全省特約經銷商

台北

台中

台南

高雄



好　評　熱　賣　中

超華麗的中國山水RPG世界
讓你進入一個混沌末明的神話世界
DOMO小組向極限挑戰的最新鉅作



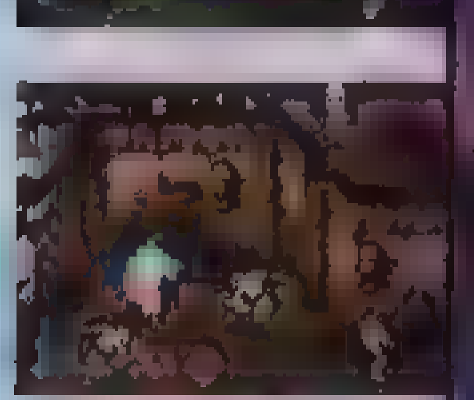
魔法世紀

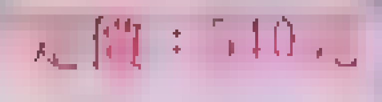
★昇級制立體六角格戰術遊戲。
★作戰採用動畫式格鬥模式。
★敵我共80種角色登場，戰鬥多彩多姿。
★3D動畫與大量劇情畫面貫穿全場。
★加入物品、對白導引系統、劇情十足。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。
★波瀾壯闊的BGM令你感動莫名。
★強烈建議使用滑鼠、大宇搖桿。

定價：



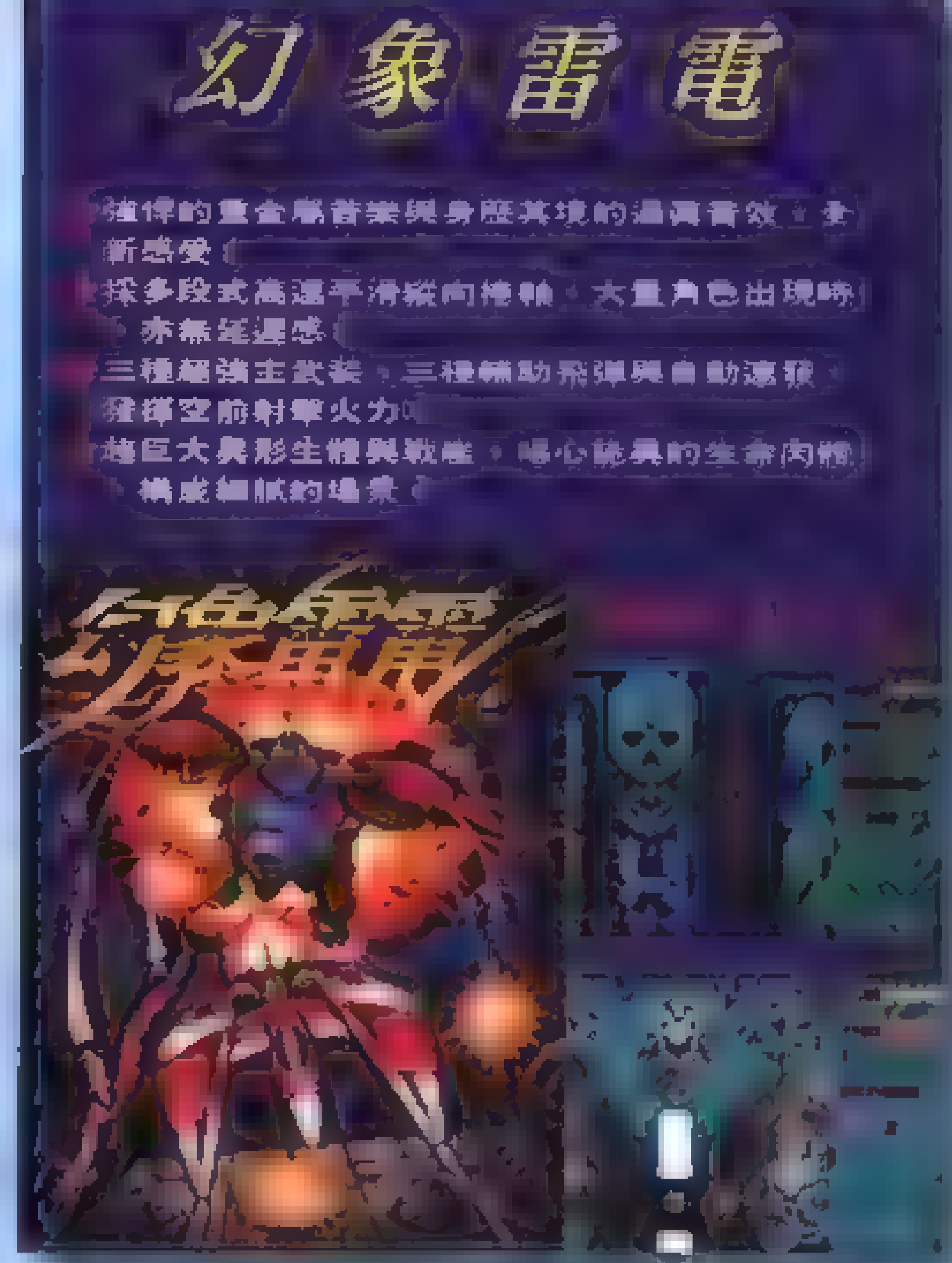






幻象雷電

撼悍的重金屬音樂與身歷其境的逼真音效，全新感受。
採多段式高速平滑縱向捲軸，大量角色出現時，亦無延遲感。
三種超強主武裝，三種輔助飛彈與自動追蹤，發揮空前射擊火力。
超巨大異形生體與戰艦，噁心詭異的生命肉體，構成細膩的場景。



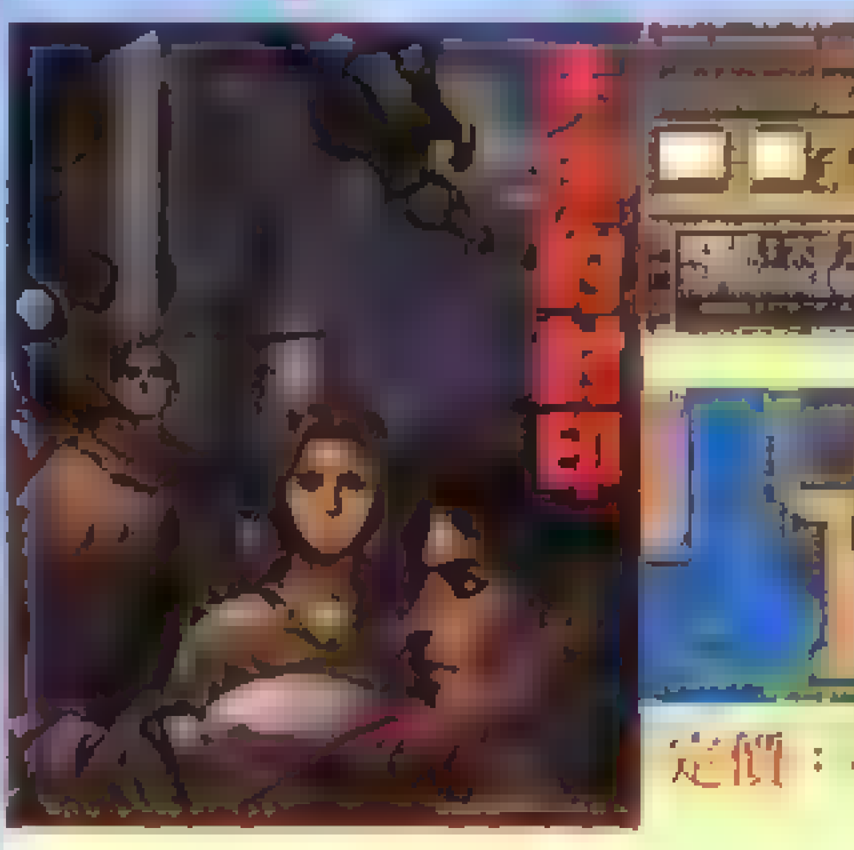
好 評 熱 賣 中



定價：

★支援數位音效及直追PCM音源的背景配樂。
★支援大宇搖桿，攻略如虎添翼!!
★場景瑰麗輝煌，有如置身於異域佛庭、浮屠神殿!!
★大型頭目角色登場，畫面效果媲美遊樂器。
★3D俯視角度搭配流暢畫面捲動。

魔 道 子





定價：480元

★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺憾。
★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能夠親身體驗猶如真實的幻想世界!
★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致!
★華麗的戰鬥魔法，貫穿全場。加深玩者的視覺感受。
★戰鬥中的震撼音效及城鎮中的活潑音樂，伴隨著玩者一路征戰。

失落的封印



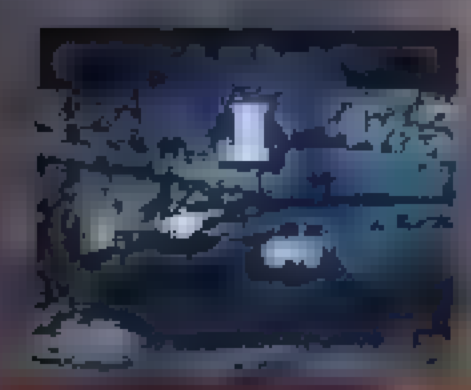
台北市忠孝東路 TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0989 服務專線：TEL (02) 3560955

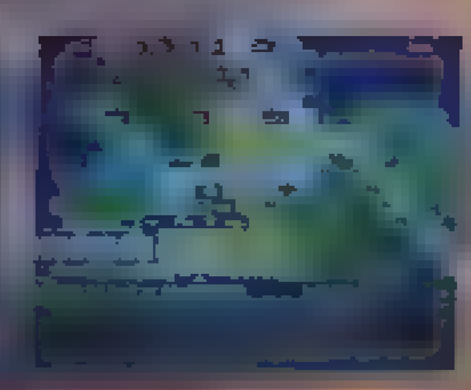

妖魔道
關鍵字提示對話系統，體驗一問一答的互動式(Interactive)交談
唯心唯道 乾坤永存
大宇資訊有限公司
TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0969



漢堂國際資訊有限公司
熱烈發售中
劇情益智
限
SCORE
SCORE








戰略遊戲

全球八大強國……七場可歌可泣的歷史戰役…

攸關全人類未來的第三次世界大戰……

都在全新出擊的大戰略II中一一亮相！



風塵三俠



幽默、逗趣的三名年輕人初入風塵江湖，各有缺點卻都好打抱不平，人心的險惡在他們面對之下成了笑鬧的話題，現在他們無意中得到了兩支金箭，在好奇心的驅使下四處找尋線索，卻不知已成為奸人陰謀陷害的對象！








勇者傳說


死神降臨，取走敵人生命
漢堂國際資訊有限公司
TEL:(07)336-6466 FAX:(07)336-4053
TEL:(02)503-8252 FAX:(02)503-



奧林匹克金牌冠軍賽
完全中文
青年節正式發行！
射箭
游泳
跳遠
划船
百米賽跑
飛靶射擊
標槍
拳擊
SEIKO
八種奧運比賽項目，讓您可以在個人電腦上大顯身手，邀集親朋好友一起盡興，最多可達四位哦！

ACES EUROPE

歐洲空戰英雄



在歐洲戰場上空
與您相逢！



期待已久的大型空戰模擬遊戲！
召集各位空戰英雄再創造歷史！



軟體世界
智冠科技有限公司



代理製作發行



不妨從這部集瘋狂、邏輯、物理、機械、創意的機器下手，你將會更添一份歡樂與獲得小小的成就感！

even more!

THE INCREDIBLE MACHINE

奇妙大百科



Dynamix

軟體世界
智冠科技有限公司
製作代理發行





久候多時 終於要與您見面了

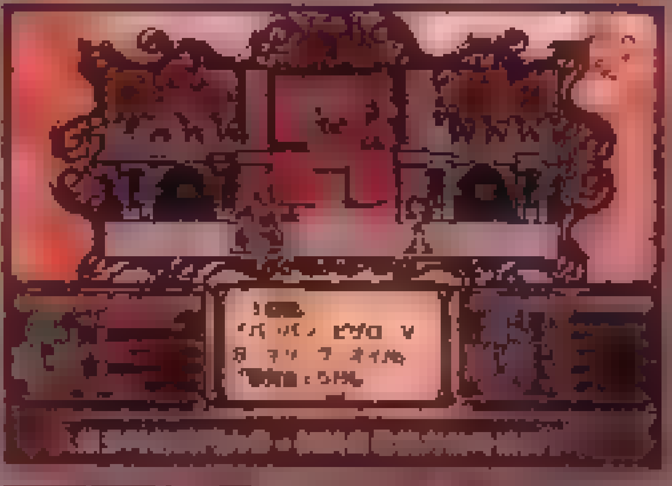
愛…勇氣…希望…於是展開八年的旅程…

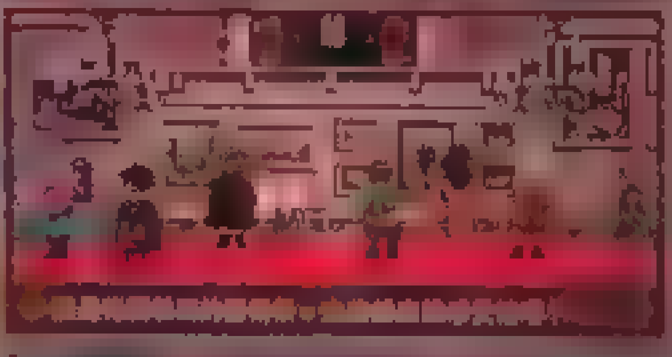














少女身心育成之策略模擬遊戲

美少女夢工場 2

總畫頁超過500枚●豐富的各種事件配合上精彩的動畫展示●音樂悠揚動人 支援 聲霸卡、MIDI音源‧Roland MT 32●DOS 5 0適用 VGA顯示●必備 滑鼠/ 硬碟及13MB以上空間

中文版三月中旬發售預定 敬請舊雨新知密切注意

特別獻禮

美少女夢工場 2 之教養秘錄

爲達謝版權軟體支持者，特別獻上完全攻略一冊內容豐富，收錄各種人格的正確教養方法，單是結局一項就多達七十餘種，令擁有者愛不釋手的完全保存版。

研展開發 GAINAX

中文化發行 精訊資訊有限公司

飆車小子

帥呆了的 640 X 480 高解析畫面

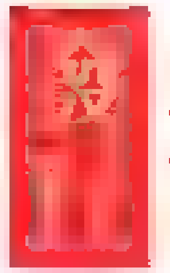
最容易上手的全程滑鼠控制

優美的音樂陪您輕鬆玩到底





竑辰資訊有限公司
OZ INFORMATION,LTD.
台北市中山北路2段27巷2號四樓之一
TEL:(02)567-6898 FAX:(02)511 8016



精訊

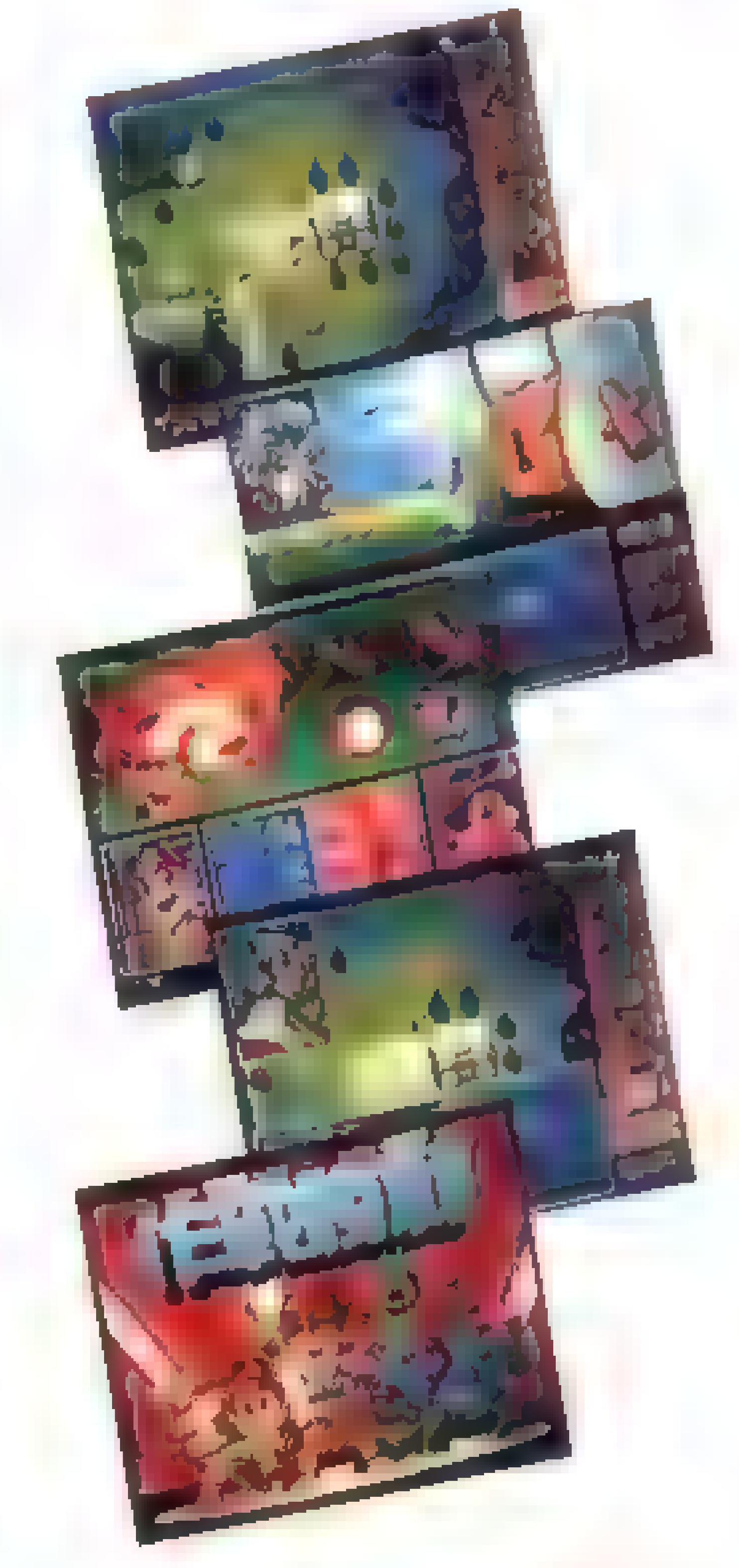
精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD
台北市杭州南路一段101巷6號
TEL:(02)395-1420


一億八千萬年的世紀大決戰!!
揭開恐龍滅亡之謎
DANGER
首創3D斜角畫面之恐龍戰略遊戲。
支援滑鼠操作簡便容易上手。
敵我合計160種不同部隊，場面熱鬧規模浩大。
獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團。
全動畫式作戰方式，滑稽有趣！
音效逼真，極具震撼性，不可錯過！


毀滅戰士
DOOM
背景音樂等等，帶給你全新的視聽震撼！
◎首度顛覆直角式三度空間迷宮的新格局，配合上等的光影效果，
你進入一個嶄新的世界。
◎自動繪圖系統讓您毋須在複雜的迷宮中摸索出路，並提供標示地點、地圖縮放等
功能，甚至查詢地圖同時亦能在地圖上四處走動！
◎七種不同的武器、數十種特殊物品，遊戲中將以強大的火力及精彩的畫面效果助
您走過條條關卡。
◎高低起伏的地理，高聳寬廣的大廳，壯觀的背景及機關重重的通道，等待著您的
大駕光臨。
◎支援IPX 規格網路系統，可在網路上容許四人進行多人模式。多人模式中四位同
伴可攜攜互助，亦可互相厮殺，在電腦世界中展開一場場的生存遊戲！
為答謝購買正版軟體的使用者，本公司將送您精美的完全攻略手冊
含全部地圖與密祕所在，兼具收藏保存與實用價值！
id SOFTWARE
精訊資訊
Designed and developed by
ID Software, Inc.







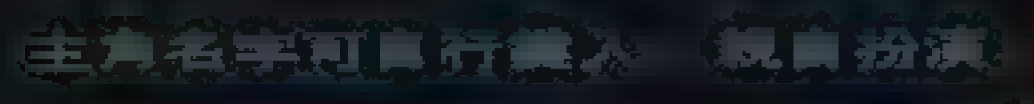


一九九四
新年第一彈
絕妙佳作
切勿錯過!!

精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD
TEL：(02)395-1420　FAX：(02)394-3932

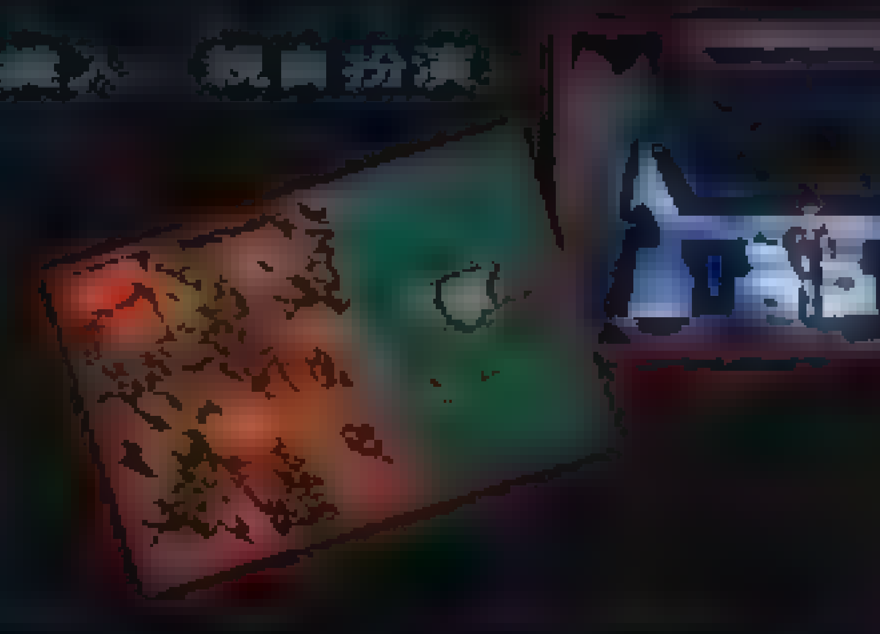

魔眼封印
魔眼封印遊戲自 受各方矚目 個由國人
自製的中文角色 戲充滿了不可思議的劇情故事
親切時 的 和耐玩性 十足的遊戲內容
世不恭 的主角 融入
拯救世界神聖任務中 封印將復活 魔眼王國

敵軍多達五十餘種，遊戲重要轉折關卡皆有重要魔獸把守，玩者必須以適當之武器、防具或法術打敗牠們。



主角名字可自行鍵入，親自扮演

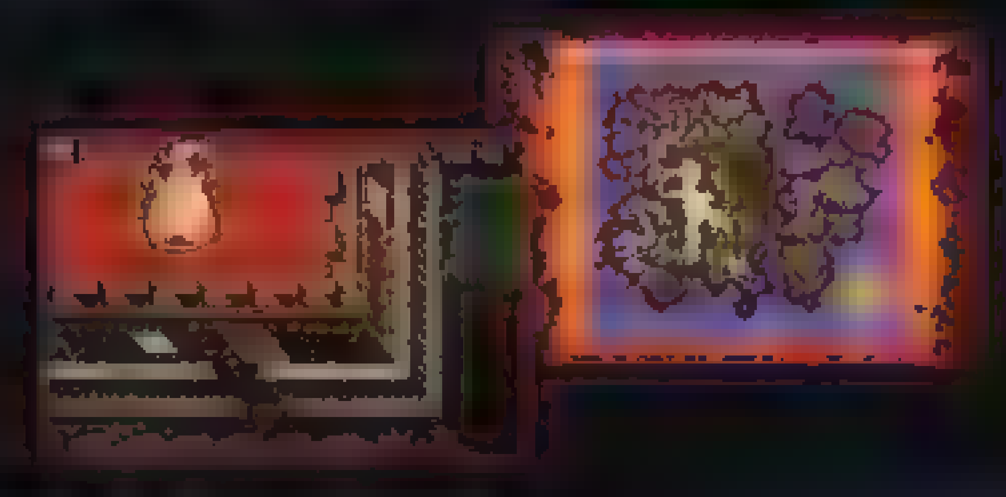




遊戲地域遼闊，劇情除主線外，尚有支線任務，對話庫約九萬字。

特殊寶物百餘種，貫古通今，什麼都有

遊戲空間虛虛實實，有極大陸、意念世界、火之虛境等六大所在，地形在地下有迷宮數十座，地上則有沙漠冰原、神殿、海洋等地



魔眼王座前大將多不勝數，個個難纏，魔法系統施將開來具無比震撼力，除殺傷力法術，還有復活、暴走等法術，最特殊的是即是可以收服魔獸、施展飛行、反射等法術

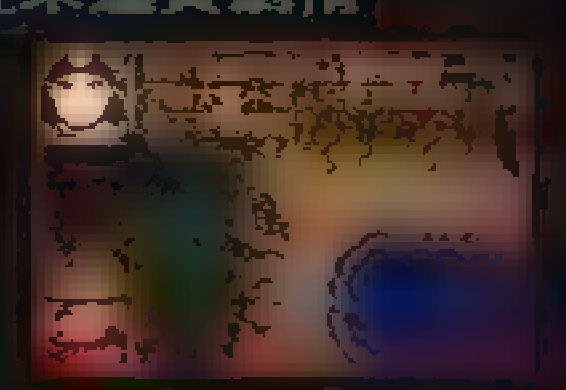




擬真的遊戲天地，有雲影掠過、潮汐拍岸、閃電下雨等自然現象

以3D Studio繪製的精彩動畫來連貫劇情





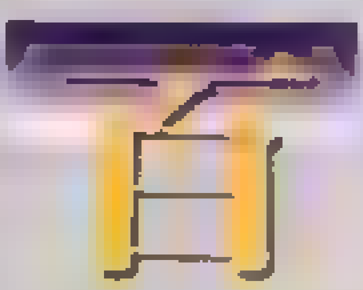

倚天屠龍記
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行


倚天屠龍記尚未推出，即獲各方不斷湧至的詢問和
諸多關愛的批評、建議 感謝您對本遊戲的支持
我們將以最完整、點滴均震撼人心的劇情及最吸
引玩者的冒險加角色扮演遊戲方式，來回饋您。
張無忌即將為您展開泣血江湖
闖盪武林的故事
武當
華山

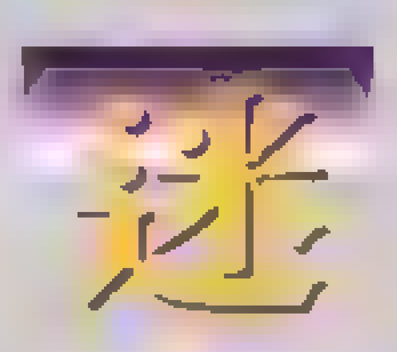




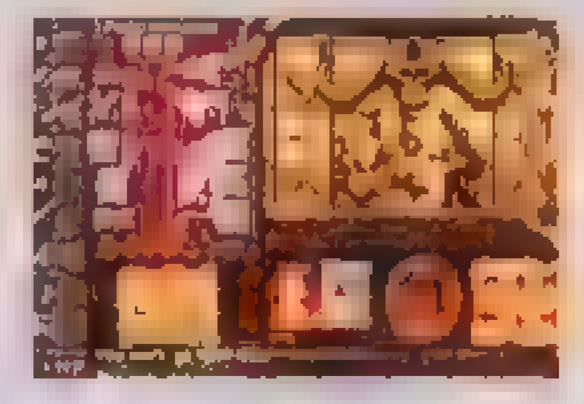
迷宮裡不知會竄出什麼希奇古怪的東西？





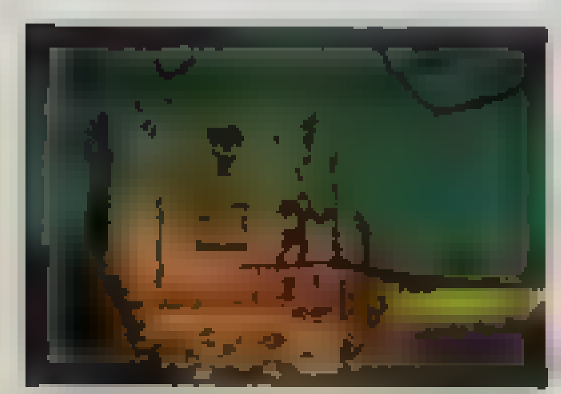







可一玩再玩、永遠有新鮮感的迷宮即時戰鬥遊戲

- 本遊戲最大特色即是耐玩！你所經歷的迷宮地形，將可隨自己的喜好任意安排地下城的層數、怪物的厲害程度，寶物數量、魔法陷阱出現率，食物分佈，不死生物是否出現及謎題難易等細節設定。所以，您的設計將是最刺激、最富挑戰性的、也是獨一無二的。
- 您可從6個種族挑選人物扮演、並賦與您的英雄不同的職業，技能、屬性。
- 可自設密碼，以便重玩前次設計的迷宮，您可和朋友交換密碼，試試看對方設定的迷宮。
- 在何處打敗何種怪物，皆有詳載。
- RPG新手可以此遊戲初試啼聲；而老手們可以將迷宮設定調難一點，再增功力。
- 自動繪地圖功能，不必怕曲折地形。

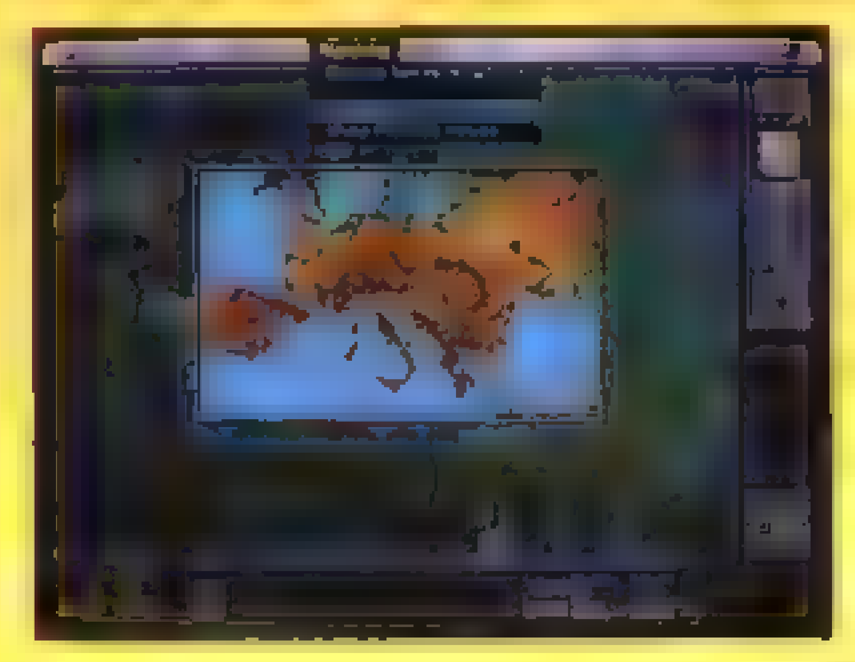





勝利大決戰

猶他海岸攻防戰

展現一個綜合性、精密性、真實性極高的戰略模擬兵棋遊戲！不論由戰棋推演或史實探討的角度來看，都兼具了極高的娛樂效果與益智。



西元1944年6月7日，二次世界大戰，諾曼第半島上。身為美軍指揮官，必須全力攻佔瑟堡，攻破德軍頑強抵抗；身為美軍指揮官，必須全力防衛瑟堡，將登陸的美軍趕回海上。

玩者將親自扮演戰場指揮官，直接對你所控制的營、團、師級部隊下達行進、[illegible]、防禦與物資輸送補給等命令。



⊕全螢幕捲動的地圖畫面，地形有十多種，包括岩堡、沼澤、海岸、城市、地下碉堡等。

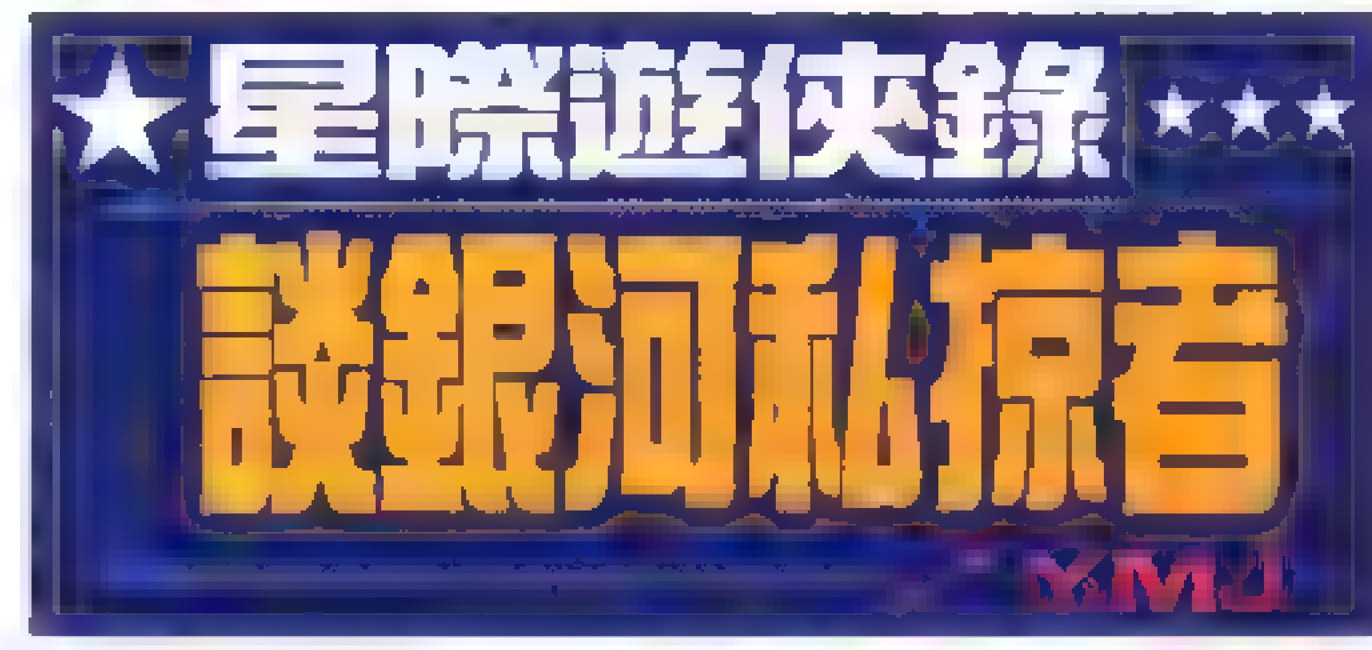
⊕近 500 種軍種單位，包括陸海空三軍，將戰場上各種情況實地演出。

⊕在遊戲狀態設定中可以依需要選擇一種天候模擬狀態，以控制遊戲進行中的天氣變化。包括每日、每一回合天氣皆與1944年6月聯軍登陸諾曼第所遭遇的天氣相同之史實狀態（Historical），以及該時期中各種天氣發生實際比例計算的寫實機率狀態（Realistic Probabilities）天氣對本遊戲影響甚大，故也有天氣預報供玩者隨時查考。

⊕玩者可對歷史狀況及各項變數進行適當設定，以達到模擬效果。



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



本以爲永遠也結束不了這個遊戲，但筆者我現在不得不收回以前曾在其他雜誌上發表過的結論，銀河私掠者（PRIVATEER，以後簡稱PR）這個遊戲還是可以完成的。的確，畫面的嚴重跳動情形和滿布各地的兇狠敵人，使這個原本相當出色的好遊戲變得很不友善，而在好不容易才將它結束之後，也實在有不少經驗和心得想告訴各位，是以爲文於此。如果你是一名初出茅廬的私掠者，不妨聽聽過來人的道席話，相信對你會有所幫助的。

錢！錢！錢！

想要換船買更好的裝備，自然少不了大把的金錢。在PR中沒有快速的致富途徑，非得慢慢的積攢才行。以下是幾個主要的賺錢途徑：

一 貿易



這是最基本也最單純的賺錢方式，純粹販買貨賣而已，唯一的條件就是貨艙要夠大，一次多裝運些貨物才划算，不過一些好賺（價差大）的貨物通常數量也不多，所以從事貿易也不一定要開載量最大的銀河級貨船才行。星球上的基地需要各項設備和工人（奴隸？），以及各項建築原料，出產廉價的毛皮、寵物、木材和穀物等。建在小行星上的採礦基地對一般食物、各項遊戲和娛樂設施需求甚殷，但廉價出售各項礦物和貴金屬（特別要注意鈾礦和鐳礦等放射性礦物，它們或許價差高好賺，但不易找到收購的地方）。精煉廠也需要各項食物、天然產品和娛樂設施。可以進入的海盜基地只有一個，在裡面可以買到專供賺取暴利的違禁品（走私），包含奴隸、毒品等，但裝載這些東西會招來聯邦軍的攻擊，而且海盜基地相當遙遠，爲了賺這種錢而同時與海盜和聯邦敵對，實在不是個聰明的主意。特殊的行星基地，如新君士坦丁堡、新底特律、牛津和派里海軍基地等，各有其不同的特產，但由於性質特殊，並不完全適於一般的貿易。

二 接任務



每個停泊場所都有任務電腦，你可在這裡接任務賺錢，若你加入了傭兵或商人公會，也可以去那裡接酬金較高但也較困難的任務。任務同時只能接三個，而且不能取消，所以最好不要因爲酬金高就亂接太遠星系的偵察或懸賞任務，因爲你若一時到不了那些地方，任務就會佔著一個空位，這會嚴重影響賺錢的效率（見後述）。至於運貨任務則可任意取消（停泊在其他星站即可），所以比較無所謂。大部分的任務都沒有時效性，除了運貨任務有所限制外，其他類型的任務都不拘先後早晚，不過還是以不要拖太久爲宜。通常目標地離你所在地越遠的任務報酬越高，而指定偵察的導航點數目越多的偵察任務也一樣。

任務共分以下數種：

▶運貨--將托運的貨物（會佔去一定的貨艙空間）運到指定的地點去。注意中途不可在目的地以外的場所停泊，否則任務視同失敗。

▶偵察--將所有指定的導航點一一飛過即可。注意，有時必須穿過導航點（向著導航點一直飛，飛到距離歸零爲止）才算真正的『偵察』了這地區（你可以按M鍵進入星際地圖後，由任務內容來確定。已完成的導航點其文字顏色會變成暗紅色以資識別）。若是要省時間或是有討厭鬼追在後面，你也可以一路按後燃器衝進導航點。

▶防衛或攻擊 -- 將指定地點的所有敵人消滅。這適合好戰狂或是想練戰鬥技術的人，不過由於敵人凶猛，通常得耗費一些飛彈才行。

▶懸賞 -- 幹掉指定的海盜或基拉西戰機即可。這種任務酬金較高，但目標所在的星系位置不定（任務內容會說明），通常你得跑上兩個星系，並且走完大部分的導航點才能找到目標。特別要注意的是，海盜開的都是鳥爪級戰機，而且途中你難免會遇到其他的海盜機，所以一定要從和海盜的通訊或是導航電腦中的任務內容來確認是否找對了對象，千萬不要打掉了一般海盜機，也不確認就喜孜孜的回去領賞，那是很容易大失所望的。

三 海盜行為

攻擊商船或是其他的無辜船隻，然後使用曳引束（Tracer Beam）將漂浮的貨物和彈射的飛行員（可當奴隸賣）拉進貨艙，即是海盜行為。不過常做此舉會使你登上聯邦的黑名單，以後聯邦的船和獎金獵人一見你就會找麻煩，在旅行上徒增不少困擾；而且在使用曳引束時，你一不慎就會擊毀辛辛苦苦賺來的貨物，所以這種生意算起來還是不太好賺。

看過以上的賺錢方式，各位應該有點概念了吧？筆者再提供大家幾個綜合賺錢法。

《方法一》

我們都知道在星系內旅行最快，而且不耗燃料，所以盡可能在同一星系內活動。找一個同時擁有行星基地和採礦基地的星系，如此你就可以直接在兩種基地間來往貿易。在這同時，再多接些偵察本星系內導航點的偵察任務，只要是本星系的就一律接下，因為任務電腦的任務是由亂數產生的，所以會有多個同是偵察本星系的任務同時出現的情形，此時你跑一趟路便可完成所有的偵察任務，多愉快！再加上順便從事貿易所得（中途停泊不會使偵察任務失敗），賺錢就很快了，而且保證不會有後遺症，不過就是乏味了些。

《方法二》

想辦法接到目的點有重疊的運貨和懸賞任務，如此你可以在尋找懸賞目標的同時完成運貨任務。不過要使用此法你必須精通戰鬥才行，否則賺到的錢可能還不夠修理之需。

《方法三》

貿易、走私加海盜行為，另外加上一些遠程運貨或偵察任務。最好是小心些。身為個私掠者，你有權選擇自己的生活方式。反正想ढ快速賺錢，就是盡可能選擇能就近或順便完成的任務，再加上貿易或海盜行為，只要不亂花，應該很快就能積存一筆可觀的錢財。

⊙購置機材指南

有了錢之後，接下來就是換船或添置新的設備了。賺錢殊為不易，若因方針錯誤，以致在這方面浪費了大量金錢，那就太可惜了。

◉以下是一些經驗之談：

▶船隻 -- 由於Tarsus級船的引擎和護盾只能升級到第一級，這在戰鬥中是個嚴重的弱點，所以你遲早都得換船。以下是所有三種船隻的簡介：

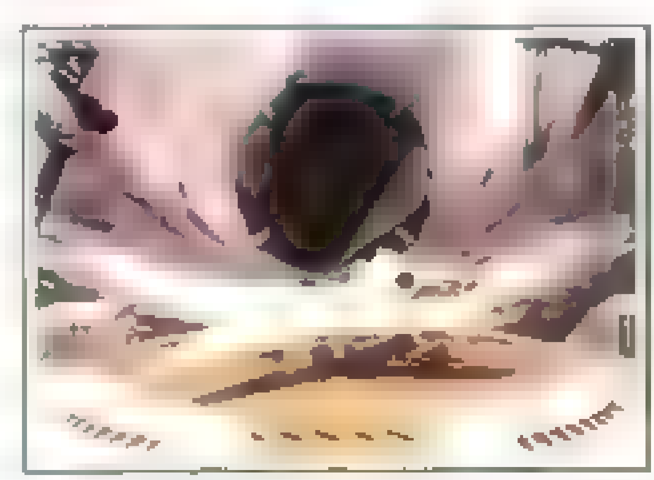
銀河級（Galaxy）貨船是優秀的貿易用船，它的載貨量



在加裝額外貨艙後可達225之譜，你幾乎不會有機會將它塞滿。銀河級最大的缺點就是屁股太大，無法有效的避開敵方砲火，它較低的極速和加速性也不利於戰鬥。



獵戶座（Orion）級備戰砲艇適於多種任務的使用，它的載量雖少於銀河級，但也已敷一般貿易使用，它的後燃器極速足以應付大多數的海盜或獎金獵人，而其引擎和護盾能夠升級到第五級，為所有船隻中最高者，對飛行員有最高的保障。其主要缺點為視野不佳，而且只能裝設一座飛彈艙，所以經常會因飛彈用盡而陷入險境。



百夫長（Centurion）級重戰機是獎金獵人的專用機，擁有極佳的戰鬥性能和最高的極速，共可裝設四門機砲和兩個飛彈艙，火力驚人，但只能裝

設至第三級的引擎和護盾。其貨艙載量和獵戶座級相同，因此也可用來進行貿易。

在初期要換哪一艘船比較好？筆者的答案是：如果可能的話，最好直接換百夫長級，因爲後期的劇情任務中有爲數不少的戰鬥任務，這些任務實非銀河級或獵戶座級所能勝任，換言之，你遲早都得把自己的船換成百夫長級。然而，在換船時，飛船上除了掃描器、星際圖和超空間躍進引擎外的所有武器設備都會被強迫以半價折舊賣掉，你必須重新購買所有的設備來裝備那艘光溜溜的新船，因此每換一次船，你就等於損失了添購的設備總值的50%的金錢，這可不是一筆小數目，所以原則上換船的次數是越少越好（當然了，如果你不缺錢用，那就可以不必考慮這個問題）。

事實上，購買並武裝一艘百夫長級重戰機需要巨額的金錢，想用皮薄的Tarsus級商船賺到這種數目實在不太容易，所以你可能還是得先換成其他兩種船。雖然銀河級和獵戶座級都不適於專業戰鬥，但你只要儘量少接些戰鬥性任務就行了。一般來說，獵戶座級較適合於綜合賺錢法，其高速可讓你順利完成運貨和偵察任務，而銀河級則適合專業貿易者，至於要採用哪一種船，就看你自己的習慣了。

由於換船後你必須重新購置設備，所以在換船之前務必要賺到接近船價加上購置應有設備的全部費用，雖然船款和所有設備折價的金額也不算少，不過還是多賺點比較妥當，否則若是有什麼設備買不起，開著裝備不齊的船再出去賺錢總不是件令人愉快的事。

▶設備──設備的購置本應分成武器和一般設備兩個部份，但武器牽涉到戰鬥方式和技巧，所以留待戰鬥一節再說，在此先提一般設備部份。在進入遊戲之初，第一個要買的設備就是後燃器，這關係到你的生命安全。接下來，便宜的鈮鋼裝甲不買白不買，而擴充貨艙也是很好的投資對象。引擎和護盾的升級雖然重要但也相當花錢，因此你要有計劃的購買，直接從第一級跳第三級比較省錢。

掃描器是很重要的戰鬥用裝備，而且價錢也貴得很，幸好換船時掃描器不會折舊賣掉，所以在初期就可設法存錢購買。掃描器有兩個主要重點，一是彩色顯示（以藍色和紅色識別敵我），二是ITTS，至於辨識速度就不很重要（只要是敵人，還不是先轟再說，反正用攝影機一樣可識別其機型），而鎖定功能也非必須，因爲比較好用的IR和FF兩種飛彈都不須鎖定，只要追蹤單一目標即可。因此，儘快把掃描器換成HUNTER AW系列，如果行有餘力，當然是儘先購買有ITTS能力的高級機種，對追擊敵機有極大幫助。

由於後砲塔不能自動開火，所以並無購買的必要，不過若有閒錢很多，買個裝裝倒也不錯，至少在敵人追得很緊時可以實施一下『驅散射擊』，不過千萬不要依賴它來摧毀敵機，而且買完砲塔後可別忘了買砲裝上去。

修理機器人是極有用的設備，只要裝備尚未被毀（損害顯示上的字上爲灰色），不管損壞多重都能修復（機身裝甲和武器功率除外），最多是要花些時間而已。修理機器人可爲你省下不少修理費用，而且在一些長途任務中有非凡的重要性，然而它實在是貴了點，如果你還想換船，那最好還是先不要買。

而曳引束乃是海盜行爲所必備，如果你有撿戰利品的習慣，也不妨裝一副，而若你很不耐煩於撿東西，這筆錢便可省了，因爲劇情任務中並無用到此物者。當你決定到其他星系時，星系圖就非買不可了，當然是一次買全部的星際圖比較划算。至於ECM套件在初期可買可不買，因爲敵機會向你射飛彈的機會並不大，而且用後燃器躲飛彈要有效率的多，不過若其他的設備你都已買齊，買一個倒也無妨。

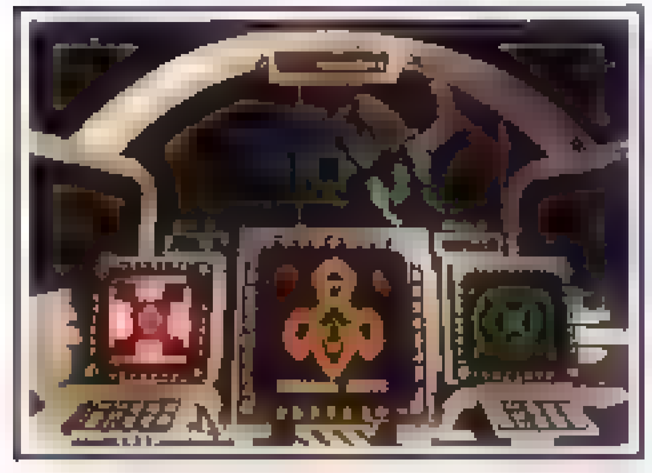
有關戰鬥

在GEMINI星系，你會遭遇無數次的戰鬥。只要不是在小行星帶，大多數攔路打劫的海盜、瘋狂的反進化者（RETRO）、賞金獵人、基拉西巡邏隊和緝私的聯邦軍你都可以用後燃器逃過，因爲除了訓練戰鬥技術外，和他們交戰並無任何利益可圖。不過若你得罪了聯邦軍而想重新和他們交好，擊毀一定數量的海盜或基拉西戰機便可能把你的名字從黑名單上除掉。

不幸的是，違反私掠者不打無謂的仗的原則，劇情中有不少任務非打不可，所以你還是得學習如何戰鬥。由於畫面跳動的問題以及前置量和命中測試的嚴格化，私掠者中的戰鬥非常困難，加上敵機緊跟在後的卑劣AI，除了死盯猛打之外，一般的戰鬥實在沒什麼技

巧可言，尤其是在執行速度慢的主機上，那就全看你的反應能力和運氣了。以下提供一些經驗與技巧讓大家參考：

1.基本纏鬥技巧



▲奇異的異星種族 Steltek 座船

由於 PR 以上的『特性』之故，你很難在遠距離擊中敵機，因此對策之一就是盡可能逼近再開火。使用後燃器是不錯的方法，不過敵機的AI會提防你企圖追撞而加速閃開，而持續使用後燃器會降低你的機砲能源，所以一定要小心進行。最好是緊跟在敵機後面，然後不時使用一下後燃器，敵機在甩開對手的AI上很笨，遲早它必定會被你拉近並露出側面或頂上，那時再瞄準開火應會有所斬獲，不過即使如此也不能保證一定可以擊中。在高速電腦上纏鬥會簡單許多，但若你的主機是 386 DX33 或以下的機種，那就只能自求多福了。

如果實在很難擊中敵機，可以試著用方向鍵的"7"（HOME）和"9"（PgUp）來旋轉機身，配合上下擺動機首，可以增加瞄到敵機的機率。如果還是不行的話，可利用一下敵機AI的特性。通常你緊跟在敵機之後時，敵機會試圖將你甩開，而在一連串閃避動作拉開距離後，敵機將會調轉機首向你衝來，並開啟發射機砲。由於此時敵機的位置幾乎不會改變，當你發現敵機試圖衝過來時，立刻加以瞄準並射出所有的武器，此時敵機會『迎向』那些砲火而蒙受很大損傷，皮薄的鳥爪級輕戰機甚至有被一舉擊毀的可能，視你的武器威力而定。

『特攻』攻擊法是所有戰法中的最下策，當敵人向你衝來或是失去速度，而你的護盾能源又夠時，你大可猛開後燃器使勁一撞，足可把蒼蠅般的鳥爪式機當場撞爛，或是撞穿星拉西戰機和一般中型船艦的護盾（這就是開大型船的好處）。不過若敵方是戰機以上的中型船艦，在特攻前千萬要檢查自己的護盾夠不夠，而用速度不夠快的銀河級也不一定能撞到敵人，最好是趁敵機向你衝過來的瞬間動手，比較容易成功。連打帶撞更是優秀的戰法之一，先將敵方的護盾打穿再找機會一撞，很容易就馬上送他上西天，配合此招使用，在激烈的戰鬥中常可扭轉戰局。

2.飛彈的戰術



▲追蹤玩家的 Steltek 無人機

在眾多的武器之下，機砲應接不暇之際，飛彈是極有用的第二武器。飛彈有其基本的威力，在對付失去護盾保護的敵機或是連續擊中的場合，常能有效的擊毀目標，而其價格又極為便宜，一次裝滿兩個飛彈艙帶上20枚飛彈，在戰鬥時可為你分擔不少心力。筆者建議各位使用IR飛彈或 FF 飛彈，因為這兩種飛彈不須鎖定即可攻擊目標，威力又較前面幾種廉價飛彈大。實戰上，IR飛彈要比 FF 好用一些，因為它只攻擊現在你追蹤的目標，可以對同一架敵機進行連續攻擊，而 FF 飛彈則只攻擊距離最近的敵機，自然不能保證每次都打到同一架。在激烈的戰鬥中，先擊毀一架敵機便可為你減輕不少壓力，這是IR飛彈勝過 FF 的地方。不過敵機常有超絕的閃飛彈能力，你最好是在至近距離並位在敵機正後方時發射，會比較容易擊中。

在裝備IR飛彈時可使用一種戰法：首先選定一架敵機加以追蹤，然後挑另一架最近的敵機猛打。此時那架被你追蹤的敵機也會跟在你的屁股後面開火（PR 中敵機的惡劣AI），於是你在攻擊前面那架敵機之餘，沒事就射一發飛彈，那架正緊跟著你的敵機冷不防有飛彈飛來，常會一時閃不過而被擊中，而就算沒擊中，那敵機也會為了閃避飛彈而暫時不能繼續攻擊你。這在敵機圍攻你時是個相當有效的戰法，至少可以趕開一兩個討厭鬼減輕壓力

3.特殊技巧

在小行星帶中戰鬥是個可怕的惡夢，因為畫面會跳格且非常遲滯，而且撞上隕石會造成很大的損害。在這種情形下，你可以用通訊來激怒敵方飛行員，這會使他們向你衝來，因而撞上隕石的機會大增，一旦敵機撞上隕石，就算不爆炸也會受到嚴重損壞，你再賞顆飛彈或是補上幾發就可輕易解

夫。

在非劇情性任務時，有時用通訊向敵機表明友善之意可以免去一場惡戰。拋出一些貨物有時也能擺脫海盜的追擊。不過這都不很保險，大多數的時候，你還是得靠武器和自己的手腕衝出一條生路。

4.武器的選用



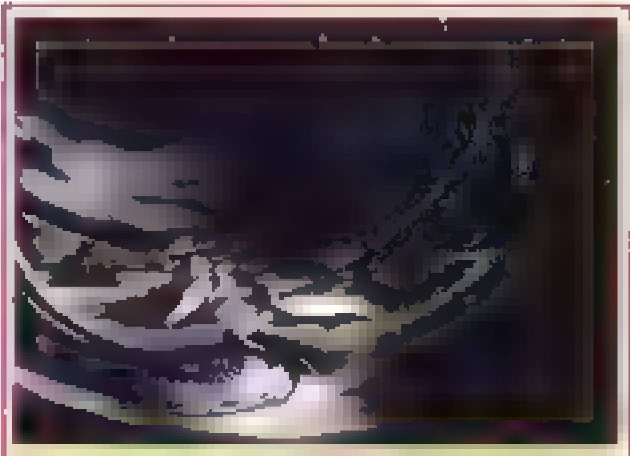
PR　中有八種機砲可供使用。究竟哪種砲較適合你呢？那就要看你的喜好和習慣了。機砲有三種主要的屬性，一是穿甲能力，這代表機砲的威力；速度是彈丸（姑且稱之）飛行的速度，在前置量計算瞄準的原則下，當然是速度快的機砲較易擊中敵機；充填時間則是連發的速度。很不幸的，威力大的機砲其速度都很慢，耗用能源也大，這意味著你必須在兩種戰法中選擇一種 ---- 使用威力大但飛行速度慢的砲，然後盡可能逼近敵機，小心的射擊，務求一擊而重創敵機；或是使用威力低但射速快的砲，向敵機不停的發射，逐步削減敵機的護盾和裝甲，再進而將之擊毀。前者適合使用中子砲和等離子砲（PLASMA CANNON）等穿甲威力奇強的砲，尤其中子砲可說是低價位武器中最強者，即使是粒子砲和離子脈衝砲也比不上它的威力，如果你能小心的射擊，中子砲是極好用的武器。至於等離子砲，它的速度和連發都太慢，而且耗能太凶，反而不如中子砲好用。後者適合速度和連發快，而且有一定威力的砲，沒錢時介子砲最適合，有錢時可以使用超光速粒子砲（在開西夫長級時可以再加裝兩門離子脈衝砲補助）。在換裝威力較強的砲之後，記得趕快把引擎升級，因為威力高的砲耗能一定較高，低等級的引擎無法應付。

劇情提示



前面的劇情任務相當簡明，一個連一個，每個任務接下之前和完成之後你都可以得到完整的說明和線索，比較會出問題的都是後面的劇情。以下是一些提示：

在牛津護航救被RETRO追殺的作家時，若你有所困難，可以用以下這個方法：先把那作家船的護盾打破，使他成為敵人（雷達上為紅點），第一波敵機就不會攻擊他。你可以把飛彈留著對付第二波敵機（注意：第二波敵機照樣會攻擊他）。在異星人的遺跡 Derelict太空站，你務必要檢查地上的戰機殘骸，並取走上面的砲，否則劇情將不會進展下去。再接下來，線索將會中斷，此時前往 Hunbolet 象限 PRasape 星系的Saratov採礦基地，在那裡你可以找到Terrell將軍的使者 Sandra Goodlin（想不到吧！），見過她之後再回派甲星基地，Terrell將軍會私下和你訂下協定，一起在Blackade Point Tango伏擊那個隱形物體。那會是場艱苦的戰鬥，而完成後你的私掠者生涯也就暫告一個段落了。



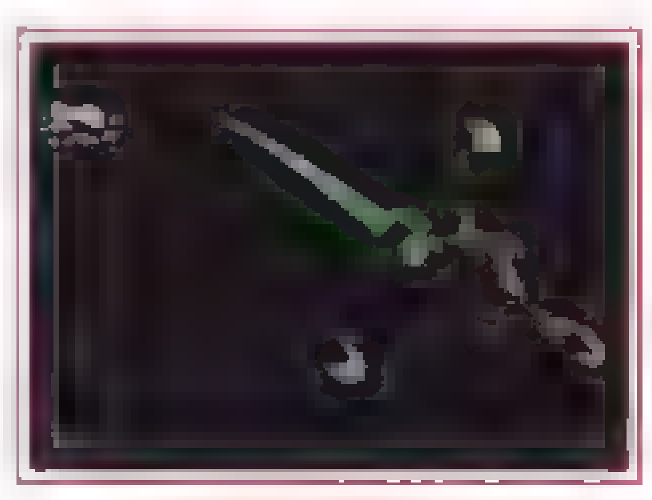
▲Derelict太空站內部



▲Ste tek戰機的殘骸



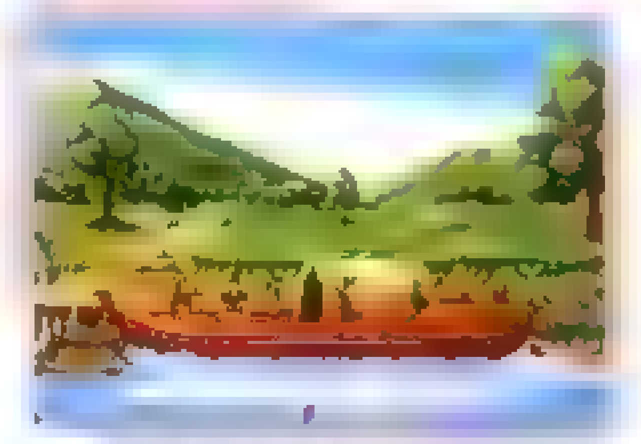
▲拿走戰機殘骸上的砲



▲Ste ter 飛離 Derelict 太空站的場景

以上的一些心得，希望會對各位有用。最後，祝各位玩得愉快！

軒轅劍 貳（上）



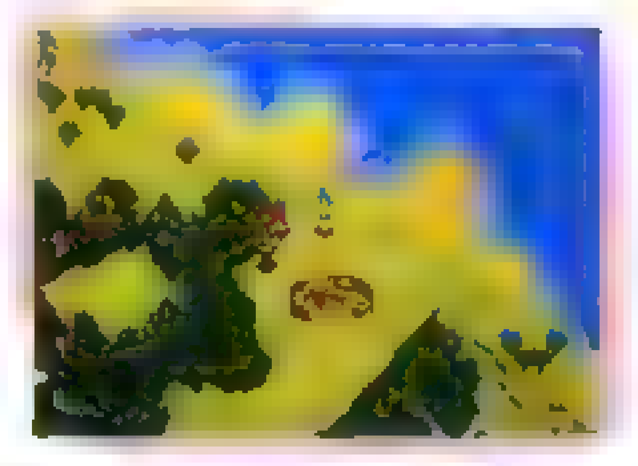
序幕

自從何然和楊坤的在鳳凰塔救了江如紅後，發現妖魔首領－惡神的魔掌已伸入村莊，控制百姓，於是三人就結伴同行向著西方未知的地方出發，要消滅這些製造人禍的妖魔，拯救無助的人們……。

話說在船上的日子真是無聊極了！大家雖然偶而會拌嘴，但人非草木孰能無情，楊公難免要爲這些年輕人的安危擔憂了……。

但是有理想、有抱負的年輕人是不會爲了區區小挫折而怯步的，所以爲了天下蒼生，主角們必定願意扛起這個重擔！只求百姓都能安居樂業，不必擔心妖魔的危害！

楊公還能說什麼？……以後你們就靠自己了！



安定村與野熊寨

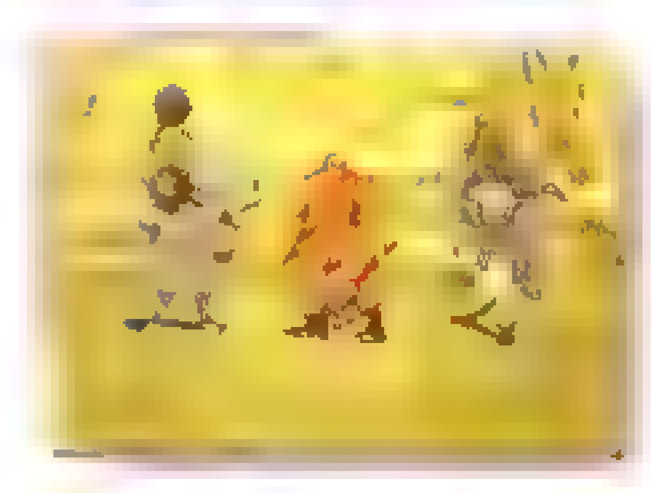
遊戲一開始，玩家最好先進入安定村探聽野熊寨的情況，否則貿然的直搗賊窩恐怕會枉送性命！

進入村內，會發現安定村內由於山賊的據地爲王，村民飽受山賊欺壓雖有怨言，可是不但保守的老村長任野熊寨予取予求，村民也乖乖的任人欺壓。就連村裏原有的唯一客棧也自有謀生之道改行賣茶了。如果主角們想去客棧裡過夜，掌櫃有送上門的生意還不要（深怕給客棧惹來麻煩？），發揮推太極的功夫勸您去村長家借宿。（不過細心的玩家會發現客棧二樓卻住著一個富翁，看來不分時代，錢都是很有用的！）

這次DOMO小組傾全力製作的《軒轅劍貳》，玩家可以分別依個人喜好不同而玩出心得。

如果喜歡軒貳中的劇情世界，不妨多重複幾次和居民的對話，會發現大多數的居民們嘻笑怒罵，各有撇步，十分有趣。

如果玩家十分富有冒險精神，就多多練習使用道具，妖魔的合體系統，儘量將被打得苟延殘喘的妖魔，收進煉妖壺再試驗以妖魔對抗妖魔吧！



魚肉鄉民的山賊。

終於找到村長，說明來意，村長雖不十分願意，但仍答應主角留下來過夜。當主角們又向村長問及野熊寨之事時，老村長顧慮東、顧慮西的，深怕你們會連累村子。但主角見

到山賊這麼欺壓村民，還有可憐的小三子他的父親被捉走…諸如此類種種，如果袖手旁觀，豈不是有違英雄本色？



主角們為了村民，不惜鼓起勇氣[illegible]野熊寨。



如此的神功使得山賊們目瞪口呆

主角們離了村後，就直奔野熊寨，最後主角一行人找到了山賊頭子—火眼猿猊，沒想到山賊頭子認爲安定村由於有野熊寨的保護，才能免於受到妖魔的侵擾，一點都沒有悔改之心。正義的主角們也只有打敗他才能讓他得到教訓了！



[illegible]

打敗火眼猿猊後，會在出山寨時遇到一位到處旅行的書生，他告訴主角們：「前些日子本打算越過野熊山看看，誰知道才上野熊山不久，就遇到了一群山賊，不由分說把我捉來野熊寨了！因爲山大王發覺我精通岐黃之術，雖沒爲難我，卻強把我留下來，於是我就被留在這裡了。」接著，他似乎對江如紅很感興趣。無奈落花有意，流水無情，俏佳人不甩他！江如紅說：「小女子怎敢煩勞公子！再說野熊寨既以平定，公子是否另有要事在身？還是快去，別在此耽擱了！」簡直酷呆了！書生也只有告辭走了！

接著，回到安定村找到小孩父親，他會指出野熊寨的秘道所在。



[illegible]……小三子的爹似乎知道某些秘密

如果去找老村長，告訴他已經打敗了山賊，不要以爲他會非常非常感激你，老村長不但不會體諒你們的辛勞，反而更擔憂從此會遭到妖魔侵害。唉～好人難做，路見不平拔刀相助，難道錯了嗎？幸好老村長的兒子，看到你們的榜樣，決定挺身而出保衛自己的家園，主角們就放心的繼續剩下的旅程吧！

《秘密大公開一》——

1 [illegible]

[illegible]

習慣，雖然大家都怕這山賊的蠻橫，可是他還是千辛萬苦的存了五兩銀子！

3 村民的[illegible]

4 古代人是[illegible]有把[illegible]成水箱的習慣嗎？

5 在野熊寨的寶箱[illegible]找到[illegible]多，銀子，[illegible]

6 [illegible]

[illegible]，是可以隨[illegible]你的寶物，[illegible]

7 [illegible]兩個[illegible]

[illegible]



[illegible]

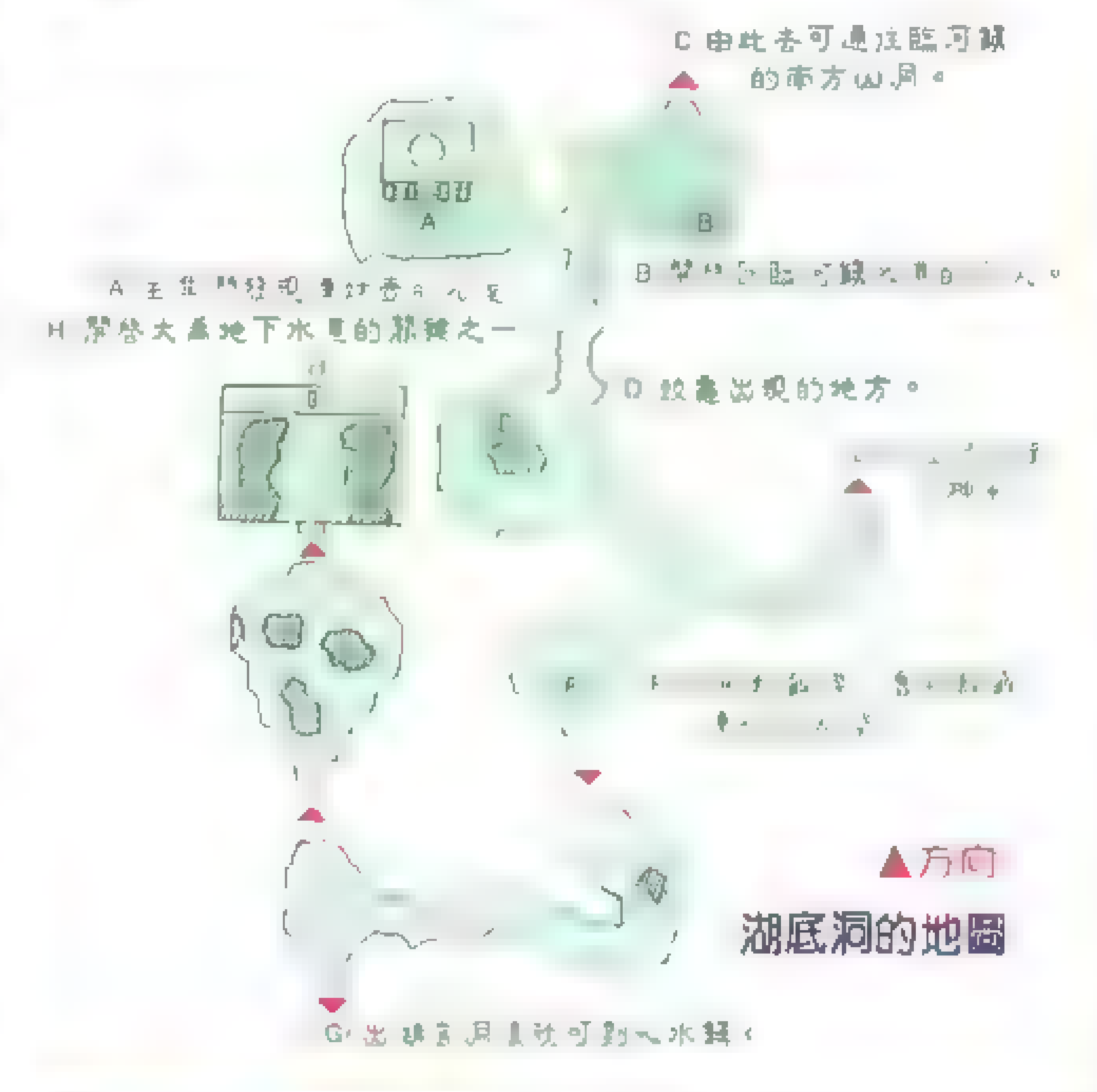
臨河鎮、湖底洞和水神廟

玩家來到臨河鎮上還會遇到許多三教九流的各種人，似

予在鎮上也藏了不少不良場所，鎮長會天天憂心忡忡，鎮上的世風日下，人心不古，也不是沒來由的，煩惱啊！但鎮長還有一件事更擔心，現在連宛河上都有妖魔在興風作浪，害得宛河無人敢通行，這樣下去怎麼了得？那不是沒人要來臨河鎮？如果臨河鎮的居民越來越少，到時候鎮長即鎮民，那這鎮長還當什麼呢？難怪鎮長見到你們就開口說，「如果你們願意去除妖，西北渡口的船可以借給你們使用！」主角們當然要去了，況且鎮上的告示還說哩！除掉河妖有獎金可拿，主角們總不能一天到晚靠撿妖魔的物品過日子吧！

主角一行人在向鎮長借得船隻後，就來到鎮西北的碼頭處找船駛往除妖大業，不料妖魔一出現就又使出看家本領，引起漩渦，想把船沉掉！可憐的主角們哪兒來的能力阻止這種慘事的發生？只有慘叫了！昏迷的眾人逐漸一一醒來，卻發現身處湖底石室中，正奇怪的時候，有聲音傳來了：「……我乃上古女媧神所持的寶物『煉妖壺』。女媧神在創造萬物各種生命後，才發覺有些生命天性兇猛殘暴，為了不破壞天地間的太極均勢，便苦思鑄造一個能淨化凶殘之氣的青銅壺。希望藉壺之煉化，將過於殘暴之妖、獸、魔物等昇華，以維大地和諧。（這就是煉妖壺的由來。）又因為女媧神乃天人之體，無法久待凡塵，故女媧神回歸天界養息之時，特指派『巴蛇』代理看守壺中妖魔，防止妖孽趁機破壞大地。但是前一陣子，巴蛇竟不顧女媧所託，讓壺內妖魔紛紛逃逸，接著自己也失去蹤影。我想找到巴蛇，問明緣由，但我無法自由行動。只有藉著你們使用我，才能將逃出之妖魔盡數收回。」（煉妖壺並告知主角們，石室在湖底洞內，走出石室，打開一尊台火上的開關就會出現回臨河鎮的密道。往湖底洞的南方則會有見一個大坑，再往東走則可通巴蛇以往住所——水神廟……。）

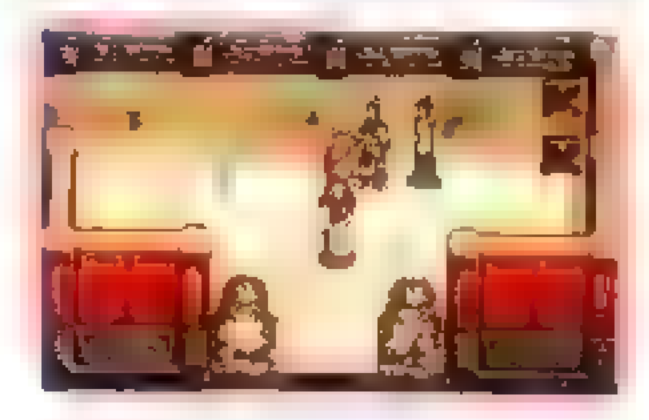
主角們不妨就先去找鎮民口中傳說的水神廟，看看能否採聽到巴蛇的去向？照壺中仙的說法看來，巴蛇應該就是鎮民口中蛇頭人身的上古仙人了。



湖底洞的地圖


湖底洞內可怕的妖魔。

去調查水神廟口的石獅，主角便會得知關於巴蛇的事。原來這一切都和十八年前的善、惡神與人類大戰有關。自那場大戰後，魔族與人類兩敗俱傷，雙方精英皆死於此場戰鬥，最後連善神、惡神和刺頓俠士都下落不明。然後人類就依仗著尖兵利鐵，開始大規模的


水神廟中這對發光的石獅子似乎有些可疑？

剷滅殘存的妖魔，侵犯妖

魔的容身之處，巴蛇看到了這種情形，十分氣憤，於是巴蛇便決定親自出馬代妖魔族取回公道，誓向人類索回這筆血債！

才聽完石獅的敘述，接著湖底洞內似乎發生了異狀，快去調查一下吧！



蛟龜，看我火珠術的厲害！

原來又是橫行宛河上的妖魔在做怪，打敗這隻討厭的蛟龜後，牠會撞破山壁，往後臨河鎮和心水鎮，就不必靠水路也可以通行了。

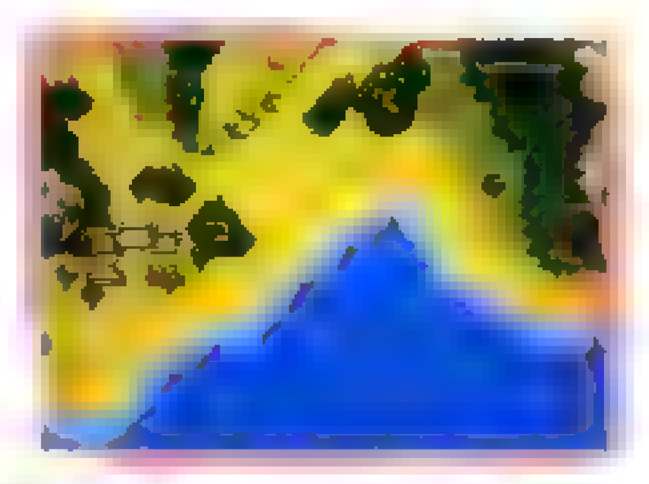
《秘密大公開二》————

1 打敗臨河鎮肉賊與的蛇妖，再去隔壁的屋子裡找那家人說話，有人會幫你恢復體力，有人會送你解病萬靈丹與有給妓，雖然都不怎麼樣，總也是人家的一番心意嘛！

2 聽到你們打敗了蛇妖，陳月作坊裡有個女孩會向你們上敢，還由不得主角說不的妖魔就跑來打主角了！打完妖魔，玩家可別自顧自就走，多和女孩講兩句話，女孩會贈送一顆還魂丹，報答救命之恩。

3 在湖底洞的寶箱內可以找到解病萬靈丹、解僵針、七月漆和祭雲符。

4 在湖底洞內打敗了蛟龜後，再回去找臨河鎮鎮長，他會給主角們獎金



主角拉龜裏，出了湖底洞，便可望見大禹地下水道

心水鎮、礦坑與大禹地下水道



[illegible]
難道這個石室和南方的大禹地下水道以及湖底洞內的符咒之間有某種的關聯？

主角們離開湖底洞，來到心水鎮，發現鎮上的鐵匠業似乎很發達，一個鎮上就有三家鐵舖，然而卻很奇怪地只剩下一家在營業。探聽之下，得知心水鎮因著先天地理上擁有的豐富的鐵礦脈而繁榮起來，但是最近礦場不小心掘到了一處上古遺跡，引出一隻保護遺跡的上古地獸『蛫鴞』，蛫鴞出現後，傷害了許多礦工，使得礦工不敢繼續工作，採礦工作也因而停頓了下來，於是主角等人前往鎮的北邊山洞進入礦坑採查，會在石室的入口遇見蛫鴞，並證實了鎮民的謠傳：『像犬，卻又無眼；似貓卻又無毛！身長十來尺，胸口還長了個碗大的眼！』只有將牠打敗才能進得石室調查石碑文獻，此處有記載著大禹地下水道之事，與一段咒語，這段咒語需用來配合南方陵羊大澤湖底洞穴遺跡中的符咒才能打開鎮南方的大禹地下水道入口。

待主角再回到南方洞穴裡至封條處念起咒語，主角等人就可進入地下水道內調查了。

在心水鎮內有個大戶人家的夫人病得不輕，玩家們若有空可去看個究竟？俗話說一文錢逼死英雄，主角遇到有人借錢，這……借還不借呢？就算借他，他還是不還呢？玩家自己去體驗吧！

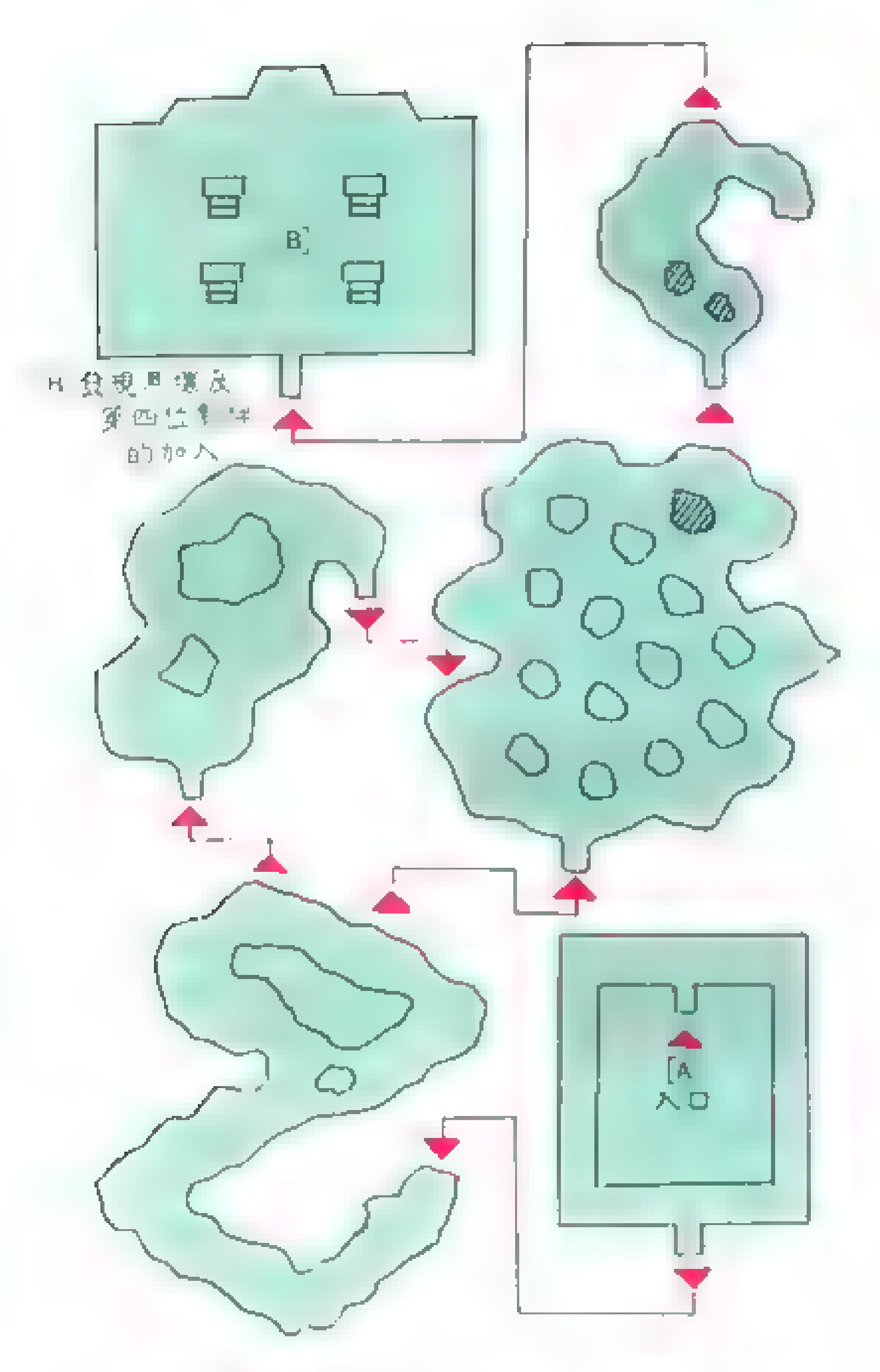


場地頓時出現著畢攻擊敵人

進入大禹地下水道後，在調查最內側的房間的寶箱時，居然有人來了？原來是上次在野熊寨見過一面的書生－古月聖，他告訴主角們許多事，傳說用來抑制道夫神木『建木』用的『息壤』，就藏在大禹地下水道中，因為持有者將被允許進入『建木』，所以……。

結果博學又殷勤的古月聖引起江如紅的懷疑，然後這個書生越說越離奇，居然還提出要求想加入隊伍中一起旅行。

但是江如紅打一開始就覺得這個書生的來歷怪異，意圖不明，說什麼也不願意讓古月聖加入，可是偏偏等著開寶箱



▲方向　　大禹地下水道一地圖

的楊坤碩和何然不合作，一心巴望知道寶箱內到底是什麼？最後老大開口了：「……出門在外，本就應該互相照應！更何況這位兄台的醫術似乎十分了得…歡迎兄台加入…」這才中止了江如紅和古月聖的爭論。打開寶箱之後呢？會發現什麼？給你猜？！

《秘密大公開三》————

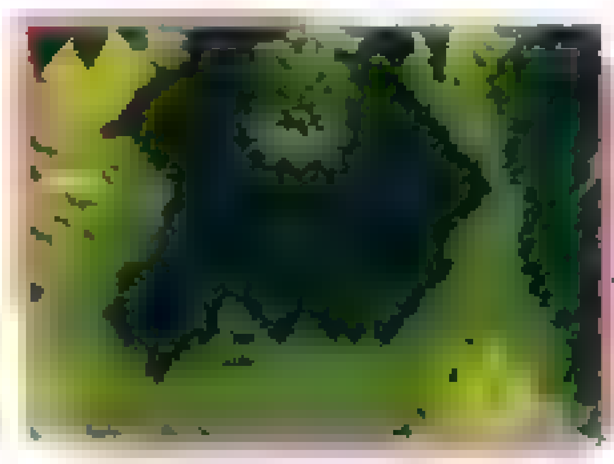
1 在礦坑內仔細找找會得到松月漆、陶器、還魂丹、閻反八卦印、鐵刷和金縷繡。

2 在大禹地下水道內可以得到平安符、人骨、符紙刷、露果、乾欄和鐵戒指。

3 礦坑內有一人形存雕，瞬撥後，可有一次恢復體力的效果。

道觀和建木

玩家拿到了『息壤』，接著走過大陸西北方的橋，經過野外客棧，再往北走會看到一個孤立在荒野中的道觀，去問裡面的道士吧！或許他們會知道些什麼？



[illegible]



[illegible]敵人。

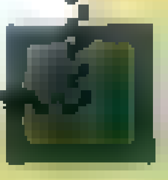






煉妖壺的煉製過程。

玩家若能善用煉妖壺的功能，親自率領一隊大軍對抗妖魔，又是另一種玩法。

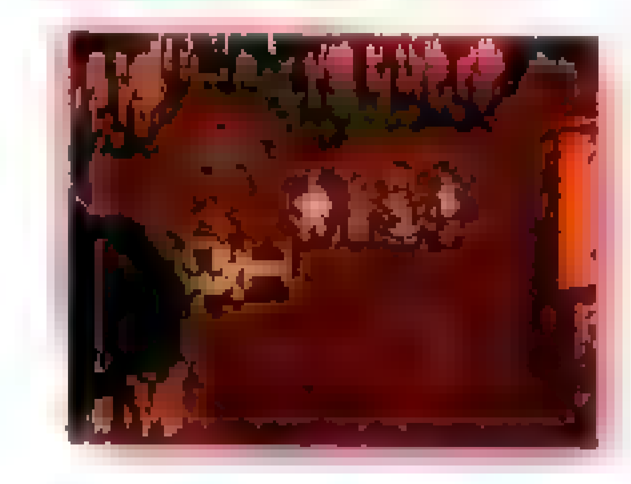


在道觀內的無名道士看起來很好心，還告訴主角們有個邪惡的妖魔變成法師霸據了「建木」，常常跑出來吞食人畜，並請主角們一定要消滅妖魔，為百姓除害。他還會教主角們進入建木的方法。

沒想到一進去建木，找到了建木法師，正要質問建木法師，反而沒頭沒腦的劈頭就被罵了一頓：「你們一定又是『它』派來破壞建木的！左右門神出來！」好不容易解決難纏的左右門神，建木法師又說了：「就算你們這些心懷不軌的惡徒打敗了我的左右門神，我還是不會告訴你們。」

天呀！這個建木法師非但不認為自己是壞人，還把正義化身的主角們當成妖魔了！沒頭沒腦的，誰知道他到底在說些什麼？嚥不下這口氣的江如紅出聲了：「你才是邪惡的妖魔！居然敢罵我們是惡徒！」怪怪！年紀都那麼大了，肝火還真旺！建木法師馬上嘰哩呱啦的說了一大堆：「哇！氣死我了！氣死我了！哪裡來的沒教養的小娃兒，居然敢說我是妖魔！你們這些……」也不給人辯解，總算江如紅猜出建木法師的意思，建木法師才住嘴，叫主角們快從屋旁的小樓梯，到建木的最深處，去阻止妖魔作怪！建木這兒似乎充滿著奇異的事情，沿途的東西值得好好調查一下。

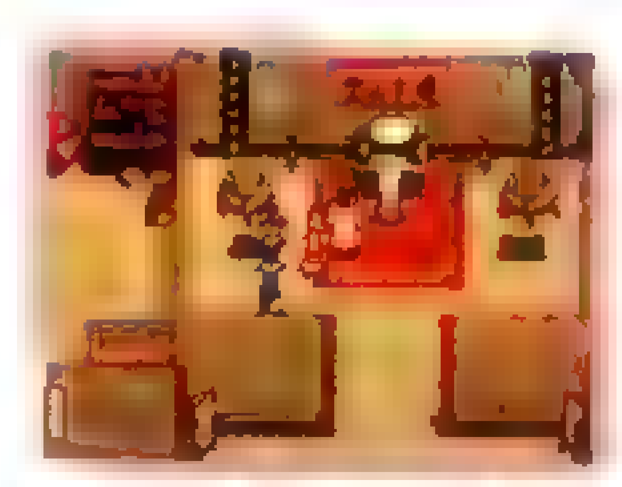
糟呀！糟呀！主角們終於到了建木最深處，找到那個妖魔，原來無名道士利用主角分散了法師的注意，還偷偷潛進建木，想竊取上崑崙仙境的秘密。主角闖了禍，沒別人會來幫忙收拾，只好一切靠自己！



通往建木深處的小樓梯

收拾掉壞道士，從另一個樓梯下去往北走有地道，可以通往另一個大陸。玩家準備進入第二章大陸吧！

《秘密大公開四》————



[illegible]可靠，裡面可是藏有非常寶[illegible]

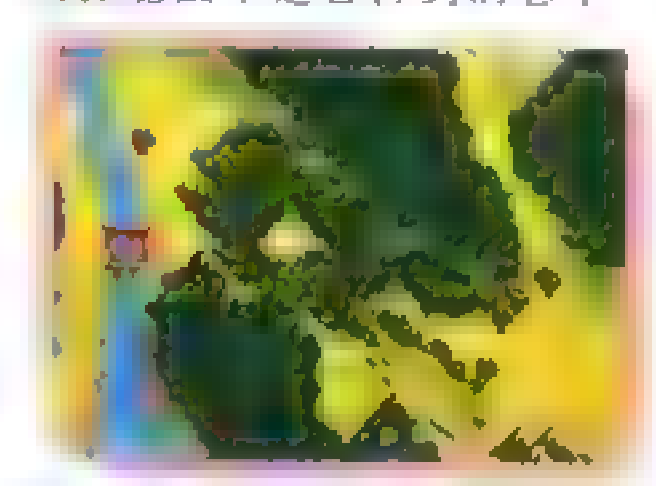
1 建木內的寶物計有佛舍指、仙壇玖、火種、祠符、玄果、銀兩、驚人符、人參符、提神散、茶葉、劇本、木母桃木劍和神秘果

2 石獅身上有秘密，可別錯過了！

3 在建木裡會得到一個得力助手？

周家莊和大禹地下水道

從建木的北方出口出來後，在正下方住著一個怪老子，雖然他的言行怪異，但會告訴玩者『迷霧林』的由來。原來是有隻猴妖，仗著『蚩尤旗』的威力，以濃霧遮住整個樹林，使人一入內即迷失方向。只有用涿鹿之戰時黃帝使用的指南車，才是唯一能剋制「蚩尤旗」的法寶，不過這種上古的寶貝失傳已久！去哪兒找呢？不遠的下方就有個村莊，先進去打聽說不定會得到消息！

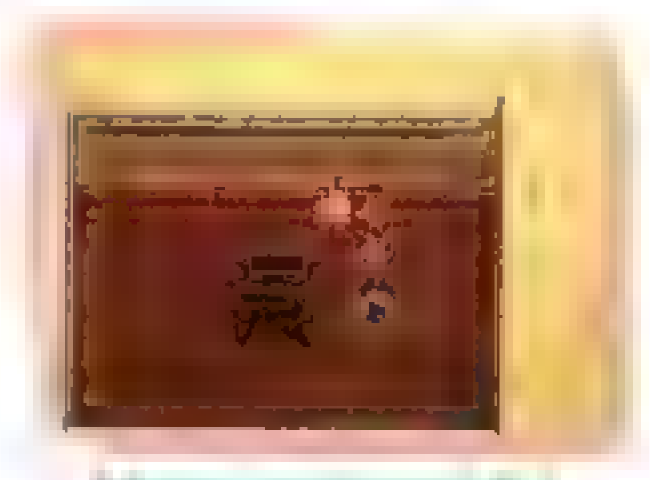


[illegible]迷霧林內有隻非常厲害的[illegible]

《告示》莊中缺水，請大家節約用水！

主角來到周家莊，全莊正為著缺水而苦惱。看來要先找煩憂的周員外解決煩惱，才能通過這一關了！

原來這個「聰明」的周員外幾年以前，將上古大禹所留下的抽水兼輸水裝置改裝，來給田裡灌溉，沒想到卻害得全莊沒水了，想派人去下水道裡查看呢？那下水道裡又不知何時跑來了一大堆妖魔，多得讓人受不了，更別提進入修理機關了！怎麼辦呢？主角們一問之下，原來只要有人願意進入地下水道，推動大鼎，就能再度啟動開關，將水導入渦槽了！這麼簡單的事，當然非主角們莫屬了！



從鎮上的倉庫可以通往地下水道，再經過九彎十八拐以後，主角終於看到一個石雕像，面對雕像的右側有水道，就直接穿過去吧！走到盡頭往上走，再經過一陣的暗中摸索，終於來到了大鼎前面，推動大鼎，水就會灌入濤濤了。

打開機關後再來找周員外！周員外當然十分感謝你，而且他居然就有你夢寐以求的「指南車」，這簡直是踏破鐵鞋無覓處，得來全不費工夫！卻沒想到△○#□…，此處就留待玩家自個去體驗了！

拿到指南車朝西走，會經過猴妖把持的迷霧森林，這時只見指南車和蚩尤旗在空中交戰，猴妖雖然氣得吱吱亂叫，但是又打不過主角們，也只有含恨認輸了！

《秘密大公開五》－－－－

1 在楊老子的家裡可以找到草紙、石頭、水果、[illegible]、[illegible]蜘蛛、繡花針、蝴蝶刀、人蔘、金子、鐵條、[illegible]

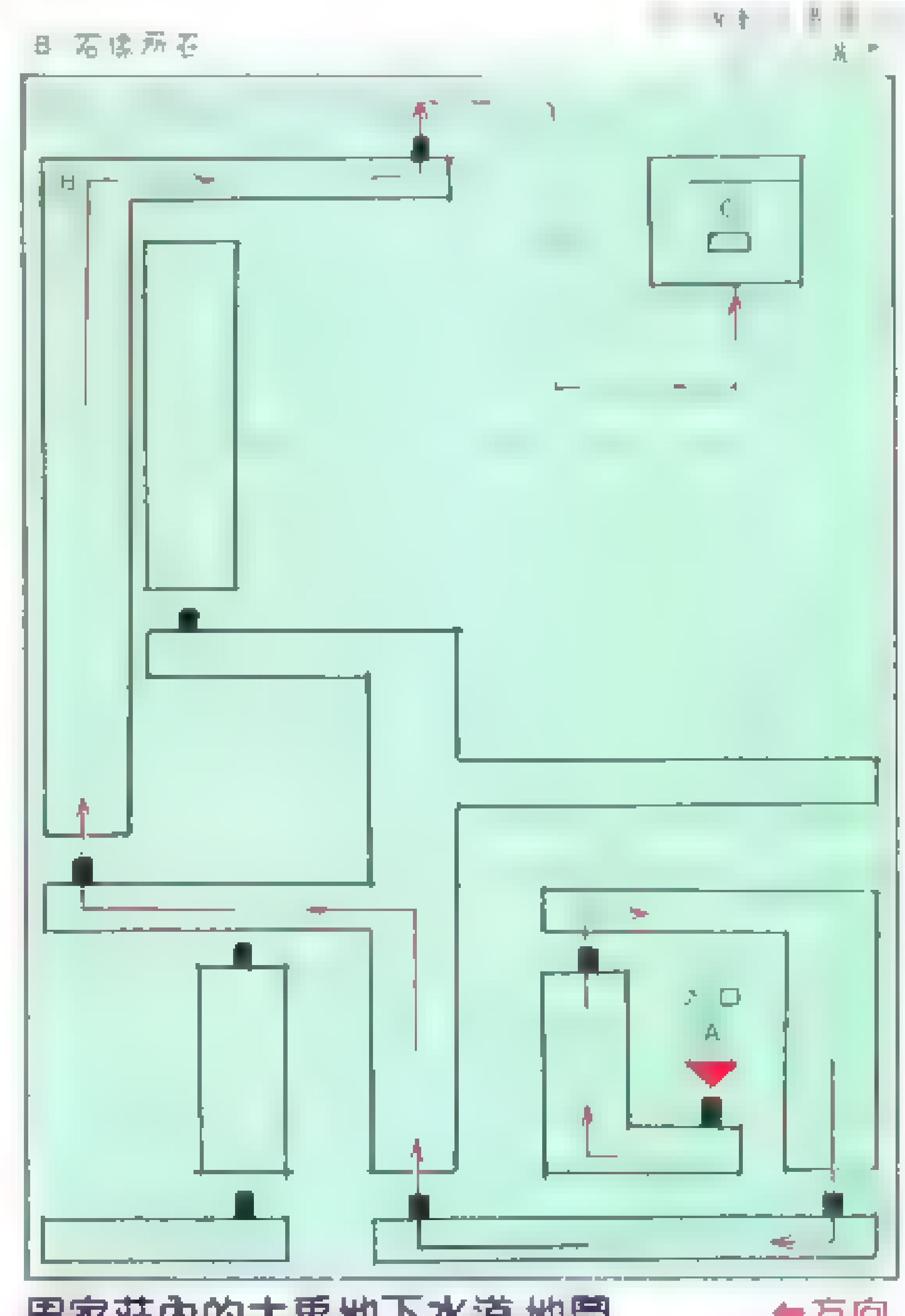
2 調查在周家莊的[illegible]下水道內之[illegible]有[illegible]嚇一跳？

平陽城和軒轅幫總舵

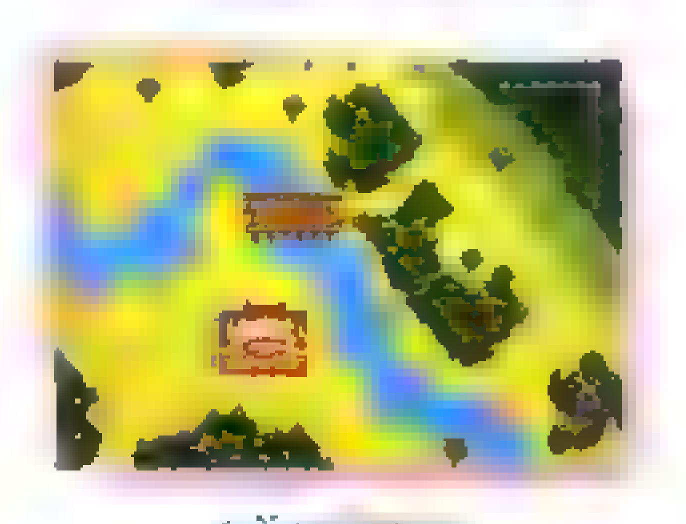
主角們消滅了迷霧林後，走走打打的來到一個大佛。可是大佛的入口有位法師在看守不讓主角們進去。主角們只有先到附近的平陽城內，看看居民們知道什麼事了？

沒想到在平陽城內的老弱婦孺個個推崇軒轅幫的豐功偉蹟，還聽到關於軒轅幫裡武氏兄弟的傳聞，據說那兩人的身手在幫裡算得上屬一屬二的，因為雙親遭到妖魔毒手而死，因此兄弟倆自小就對妖魔恨之入骨，非除之而後快。

在客棧裡還有逃難來的夫妻，可以向他們購買一把軒轅菜刀，炒飯十八手，雖然威力不明，不過也算做善事啦！城中的藥店裡還有醫術高明的華陀。聽說，嘿！沒錯，又是聽說！軒轅幫幫主丁長風，是個武功非常高強的人，手中還擁有一把令妖魔聞之喪膽的「軒轅寶劍」，看來這平陽城內可真是臥虎藏龍！



周家莊內的大禹地下水道 地圖　　←方向



來到平陽城後，江如紅直感到莫名的熟悉，這到底是怎麼一回事呢？真相就快要大白了！

✿ 請期待下回報導 ✿

遊戲開始，你站在一扇以紅色雷射光作為門鎖的門前。用手觸摸紅色雷射光，門就會打開，接著一位突面人身的先生會出來詢問你並要你出示證明（他日後將陪著你度過冒險旅程，不過此次為初次相見，自然成一重重。）

將綠色戒指出示給這位艾克先生（Iacch），他將了解你乃是受其已故之友Louis Wu之囑託而來，而欣然引你入內。此時，艾克先生會問你為何對其友被殺之友如此鼎力相助，你回答因他曾幫了你（選 1 以"I owe him"結束）。接下來第一個關卡隨即與你有關，重要的是聽到槍聲時，有一隻老虎從窗撲了下來，此時請迅速從持物品選單，拿起雷射槍，把從左方出現的人一槍斃了（否則他就斃了你！），接下來仍是迅速的走到死者身旁用"手"游標撿起磁碟片（請對準黃色磁碟片旁邊的紅色物體，否則你永遠撿不起來！）。

走到外面，你的"勇敢"戰友Iacch早已撞壞的停在車子中準備前往之大廈。進入最右方的車子中（此刻請先存檔），先按下閃著（message）的按鍵讀取磁片內容（先把黃色磁片插入中央之插槽），再按下"SLAVE"的按鈕，然後拿出磁片，離開這輛車子，進入最右邊的車子。同樣把黃色磁片放入插槽中，但此時按的是"master"的按鈕，然後按下右邊一閃一閃的紅色按鈕……你升空了！（如果在第一輛車你沒有設定好，敵人會利用來追逐你們，試試看，滿有趣的！）

到了目的地，叫艾克去料理守衛（選 2），平常的外型還是好商量，你倆輕易過關，不料掃描器仍發現並觸動了警報（這是本遊戲中唯一有語音的地方）。下了飛船後，



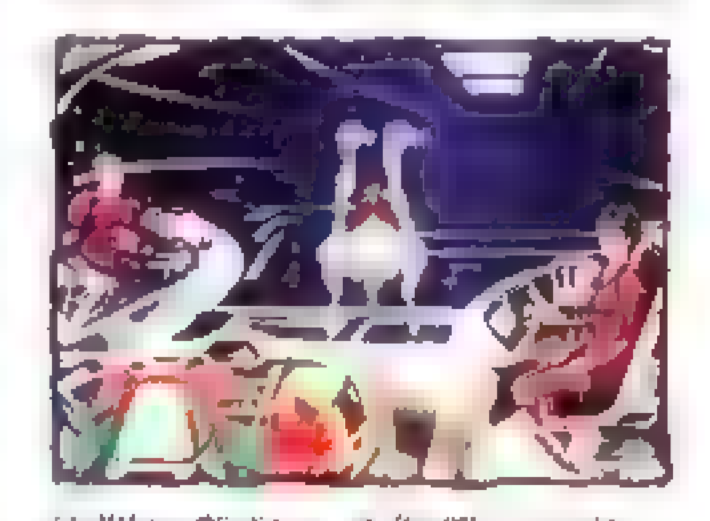
請再迅速拿出雷射槍，射掉左右出來的兩隻老虎。接著是一段動畫，描述你的第一位戰友美麗的米瑞達（Miranda Rees）和你的初次見面（雖然不甚愉快），以及你們如何逃離現場的過程。

咦？米瑞達怎麼失蹤了？告訴艾克你會去找她（選 2），當然找美女是不能找人代勞的。走著走著，哎呀！米瑞達竟正在拆船而且看到你想要把船拆成解體。對於此刻已頻臨崩潰的她，好言相勸已無濟於事，你必須讓她冷靜下來（選 2）。迅速拿起"傢伙"（雷射槍），射她一槍，讓她安靜而不要太過衝動（此時如果你拖太久，開風而來的艾克先生會代勞而替你動手）。

接下來在駕駛室，一關有紅橙黃綠藍五根管子要你按，這是密碼保護，請翻閱遊戲手冊解答。



通過密碼測試後，你便開始說服一十個擱之上的米瑞達說服她，無奈她仍然故我重重，不為所動。此時艾克會問你，你再次試著說服她一下，這時要來軟的（選 2）。然後拿起黃色磁片，放入右下方的上色氣壁插槽的磁片插槽，好了，一場終於化敵為友了，但斜又艾克因復仇之火在胸中燃燒，仍自封他人替他改名叫為"復仇者"，不再是艾克船長，而此艘太空船也改名為"酬那之矛"（Lance of truth）。（在為了方向，你使用艾克人手未搞時的位者子先生）但游戲中的對話被稱為Seeker？然，在一些地方將不會停駐曾經登陸但有"傳說撲滅者"（Lapreteer），自且在你們走離之



你們在戰艦上碰到你們一行人，他們為媽是敢絡要你們自由的中標地點是Kzinti，但那需要的東西，乃是散落於Ring World上的"物品"，不然艾克多嘛，說自有一艘名為"毀滅者"的船正在追殺你們，而且也很可能會順便毀了"Fleets World"。於是牠便又加上了一項任務——毀了"毀滅者"。此刻，大家心情沈重，你將會說出一句意味深長、頗富哲理的話："不管牠希望我們幫牠找的是什麼東西？一定和摧毀毀滅者脫大有關係！"而回報呢？便是幫你們找回Louis Wu和Chmeee。

前往Ring World途中，掃描器發現了在千里之外有強烈訊號，而且有一個靜態力場被偵測到。不論質量或讀取數都很符合太空船的特徵。於是大夥決定一探究竟。

想不到這個行星上仍是未開化的種族，這時艾克想用裝神弄鬼的技倆，假裝自己是從天而降的神祇，來試着騙騙他們，因爲此招在Louis Wu及他父親第一次造訪此地時是奏效的。艾克告訴居民天神之母曾丟下一顆銀蛋來測試他們的勇氣，而自己乃是天神之子，要居民帶他去找那顆"銀蛋"（其實就是太空船）。但居民卻要求先幫他們除去一隻"咆哮的惡魔"。於是艾克只好自告奮勇擔下此責任。

你仍不死心，跟居民要求看看銀蛋。但居民說只有經過"歐洛克肯長"（Olochagach）之首肯方可。跟會長聊天時，問問他是否擁有進入太空船之秘密（選1）？回到外面，和別的居民聊天時，讓他迷易，告訴他你想多了解他們的民情風俗（選2）。和他聊一聊後，發現他們目前缺少酒的生產，接著，你必須回太空船找他們要的東西。

向左走回太空船，進入中間的電梯到二樓。用手啓動左方有三個按鈕的黃色裝置（食物製造機），選5（酒）。回到一樓從左方樓梯走出，回到部落後，居民會出來迎接你，並把女兒送給你做爲回報……，接下來的發展，請自己從遊戲中欣賞。醒來後，拿取畫面中央掛在木頭上的棕色繩子。向右走，發現米瑞達正施展美人計灌醉居民，趁機拿取左方的梯子。

向下走回外面，把梯子架在中間的牆上，爬上去後，先存檔。此處，拿起繩子，把游標對準你的"腳"按下去，繩子才會成功的綁在石頭上。從左邊的洞下去，看看畫面右方的兔皮、斷手、斷頭。向下方走入另一個房間，一進入後，趕快拿取右方的項鍊。

回到外面，艾克果不負衆望帶回了一隻怪獸，和米瑞達先回太空船。居民帶你去看銀蛋，在一個機關前，拿起右方的物品，地球放入右上方，太陽放右下方，彗星放入左下方，月亮放入左上方。最後把物品欄中的Ring World（就是紫色物品）放入中央，終於成功啓動機關。在太空船前，用掃描器偵測太空船（掃描器就是物品欄中一台很像掌上型電動玩具的東西）。

回到船上，雙頭怪又現身要求你們報告目前進度，並脅迫你們未來的命運和生命都掌握在牠的手中。敷衍牠一番後，你們前往第一個Stasis box所在的座標。

經過一番爭吵後，决定由米瑞達留在船上以防雙頭怪獸再度現身，你和艾克一起下去肉食怪物星球一探究竟。到了地表，爭吵再度展開，艾克說人類缺乏狩獵的本能，只會發出噪音，而堅持要獨自進入洞穴。這時的你，只好抱持讓他學習"匹夫之勇不足取"的道理，告訴他隨他去，你已懶得和他吵了（選1）。

回到船上，看著監視器，艾克走著走著，突然慘叫一聲，螢幕上出現一個青面獠牙的可怕面孔，從此通訊便中斷了。米瑞達要求你去找艾克，並要你先去找個醫療箱，因爲艾克可能受傷了。

走到二樓，進入右邊的房間，拿取畫面上方的醫療箱。回到一樓，仍然從左方的梯子爬下，離開太空船。到了地表後，進入洞穴，此時先存個檔。進入後，會遇到一隻被困在網中的蝙蝠，問他知不知道艾克的下落，但並無幫助。向前走，你會跌下一個陷阱…。你會雙腳打顫的站在食肉怪物之首領的面前，你向他要求用以物易物的方式交換stasis box，並詢問他知不知道艾克的下落，他們只說了些莫名其妙的話（大概你說的話他也聽不懂），便令手下把你丟入食物坑。

進入坑中，出醫療箱，使用在艾克身上，但似乎沒有什麼效果。撿起畫面中央偏右的地上骨頭，從左方的出口爬出。向左走，小心繞過剛才跌下去的陷阱（最好沿著螢幕下方走），用剛才坑中撿到的骨頭挑斷蜘蛛絲，蝙蝠獲得了自由，你也得到了一位新朋友。接著，再故意走向陷阱跌入坑中，然後再從左方出口爬出，這一次蝙蝠會出現在洞口，並送給你一瓶藥水，有神奇功效。在你喝了一些後，拿給艾克喝，他便成功的恢復神智。

兩人交談一番後，你仍惦念著此行的目的：stasis box。從左方出口爬出，等在一方蝙蝠則帶你前往，此刻請先存個檔。向左走，經過第一根大柱子後，就要提高注意力，當怪物一出現，立刻拿出雷射槍打死左方的敵人（右方的怪物會自己跑掉）。這時和停在上方的蝙蝠說話，牠會告訴你密門入口的啓動的方法。用手碰觸蝙蝠左方那根大柱子的右側，你便爬入了密室。趕快拿取左方的"stasis box"（白色物體）。離開密室後，用手移開你腳旁的石塊，艾克即爬了出來……。

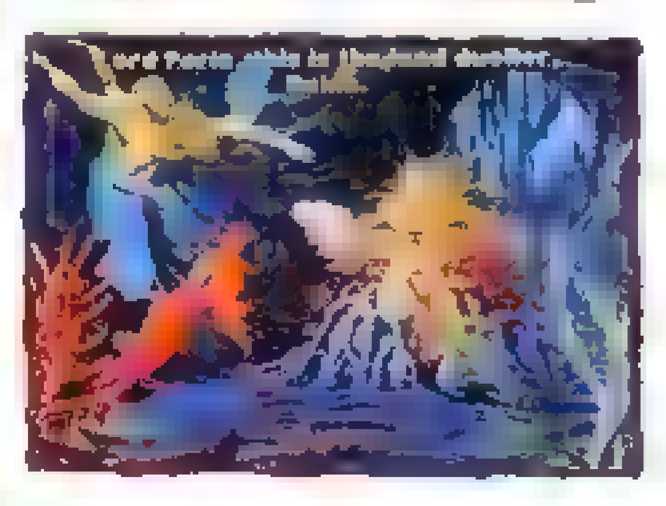
兩人回到了太空船，聊一聊後，雙頭怪物又出現了。打

發掉牠後，你告訴米瑞達你要查閱電腦中有關"stasis box"的檔案（選1）。用手操作掣帶左方的電腦，看看有關"stasis field"的資料，注意其中提到當力場外套上另一層更大力場時，原先的力場會失去作用（此處請先存個檔）。

坐電梯回到一樓，到右方和朋友談談。接著你和艾克會在三樓，兩人又為是否要等夜晚再行動吵了起來。這個地方的對話，如果兩次都選1，你可以略去動作場景，如果選2，則你可以免費享受一個動作遊戲（強烈建議試試看！）。這個動作場景的玩法很簡單，用滑鼠控制左右移動，避開地上的黃色圓點，維持你的方向向著遠方小山丘而行。

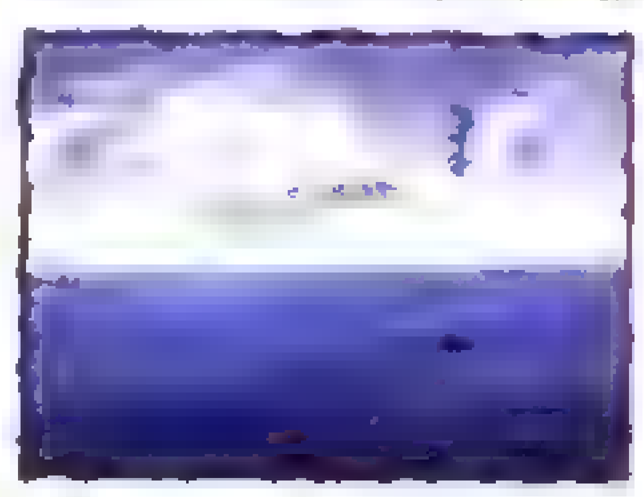
接著，你會在一樓操作右方電腦，注意探測儀器的"方向穩定器"在飛行中損壞了（此處為未來某地方的提示）。回到三樓，無聊的雙頭怪獸又出現要求進貢報。經過雙方唇槍舌劍後，好不容易又把他打發走了。米瑞達會告訴你們在第一個"stasis box"中發現的一個控制器可以永久的抑制此星球上太陽花所輻射出的中子射線。

你到了海邊和海怪聊一聊。他願帶你去見首領，但你這時必須先回船上拿潛水設備。到了二樓，進入右邊的房間，拿起中間那件紅色的潛水裝，自動會穿上。按下右邊門旁的紅色按鈕，你便可走回海邊，

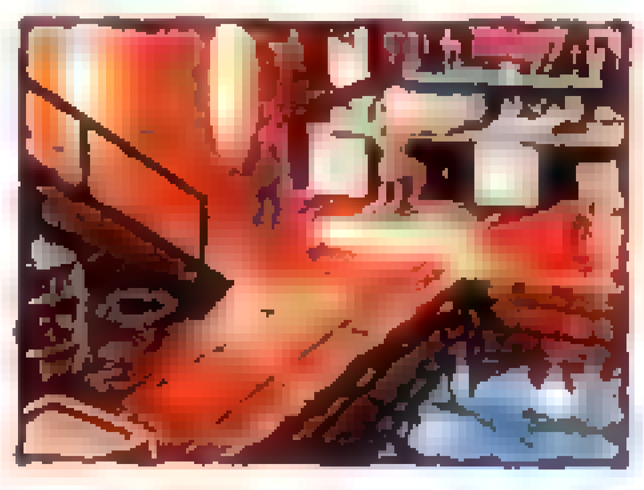


走入水中。在海怪首領的洞穴中，他會告訴你必須先幫他拿回一個能和海豚溝通的翻譯器，該物品被一個住在空中堡壘的冒險者奪去。

接下來，你會回到船上，用手游標點一下剛才掛你衣服的勾子，就可卸下身上的厚重壓力裝。回到一樓，用手按下左方白底紅點的面板，飛行器便會從中央地板浮現出來，搭



上它便可使你到達空中堡壘。真奇怪，那老人竟不理你。拿出雷射槍，把老人射暈，拿取



桌子左側的玻璃瓶。拿出更左方月曆左側箱子中的鑰匙。接下來走到左下方，拿出酒桶中央的木塞，用剛剛拿到的玻璃瓶盛些綠色液體。走回右方，用手拿起書架上右方數起第 本書，你會拿到一張上面寫著"2－4－3"的小紙片。

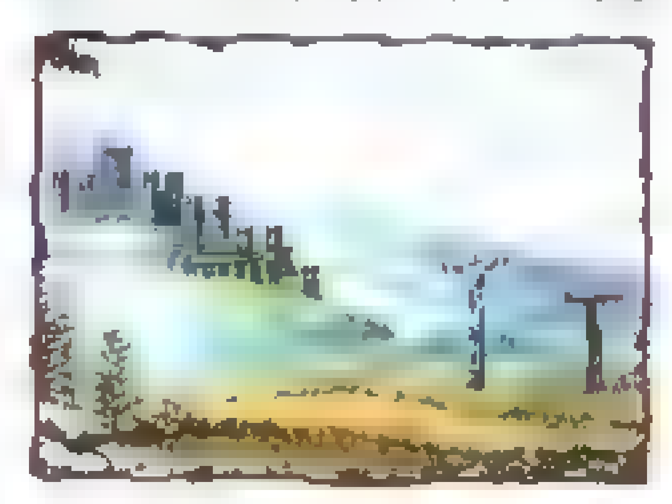
秘密就在椅子下，用手碰觸椅子。右轉二圈，在左轉四圈，右轉三圈……哎呀！原來椅子下方暗藏玄機。用眼睛看看，原來是個保險箱。用剛剛的鑰匙打開鎖，拿起裏面的海豚翻譯器，從左方樓梯離開。

回到船上一樓，使用電梯右側的電腦，查詢有關海豚（Dolphin）的資料。想想看，海豚的那對輔助前肢好像和你曾看過的某部份頗相像。走到右下方，操作電腦，探測儀會出現，並被拆卸得"剛剛好"，拿起它吧！現在已是萬事俱備，只欠"海豚"了，走回海邊。

依序把翻譯器（translator）、綠色物質（a jar with a green substance）及海豚前肢（waldos）拿給海怪。終於拿到了第二個stasis box，走回太空船吧！

雙頭怪又跑出來向你們下了最後通牒。而米瑞達亦發現在第二個"stasis box"中，有個能夠將動物[illegible]的控制器。第三個"stasis box"位於地球，且在宮殿之中，但你們仍必須深入"虎穴"。

到了地表，海邊有個[illegible]的奴隸。向左走，會遇到一個[illegible]的人，恭承他一番後，你獨自和一個奴隸在海邊，和他聊天，他會送你一套奴隸服裝，以便你喬裝入城。向左



走，你會自動換裝。 直往左行進入城堡吧！

在織匠的房間，撿起你腳旁的乾草，從左上方離開。從右上方離開牆上有虎頭人掛像的房間，然後往下走，你現在應位於餐廳。你將看到有位僕人因不小心把酒灑在大王身上，而竟慘遭殺喉而亡之災。大王要求你拿一壺新的酒來。先拿取桌上的紫色布巾，從原處離開，你隱身處牆上掛有一幅神



射"虎"徽像的房間。

從右上方離開此房間，把污濆的紫布巾秀給守衛看，你便可進入房間，此處先存個檔，再往右走，拿起三件牆上的衣服（tunic），且你最多只能拿三件。用手按牆柱的藍色雕像之右耳………哎呀！好東西又出現了。拿起兩支劍，回到左側房間。



拿出紅柄的短劍放入最右方的柱子之劍形凹槽……拿取頭盔。向左走（同一房間中），拿取架子上的一根蠟燭。（此處請存個檔）。把乾草放在床上，用蠟燭點火……快溜吧！從下方離開房間。等守衛進入救火後，往北走到陽台，使用通訊器（一台像掌上型電動的東西：comm unit），艾克會下來接應你。



你們又回到了原始部落，因爲三個stasis box均已找齊，準備除去太空船外的靜止力場而進入一探究竟。拿起前端有兩根黃絲的控制器，用在太空船上……果然成功的除去了力場，此處請存個檔。用手按在左下方的正方形面板…哎呀，又是個智力測驗（請參閱附圖）。此處先給個提示：請仔細

左　上	中　上	右　上
左　下	中　下	右　下
1	2	3
4	5	6

觀察那六個小格，如同拼圖，我們必須先確定一下1的那一塊，想一想，欲排在1號中的那一塊，其上方及左方均沒和其他塊相接，故觀察六小塊的左緣及上緣，我們可了解第一塊非右上方那塊莫屬。接下來，第二塊是接在其右方，故觀察已排入那塊（即1）的右緣，和其他五塊的左緣相比較，我們可了解第2塊應選左下或中下的方格。該怎麼確定呢？試觀察比較左下及中下那兩塊，猜想可能的完成圖，若第2塊排中下的方格，則第1塊的下方1（即第4塊）勢必找不到適當的方塊來放，故我們第2塊應選左下方那塊來放。第3塊只要觀察第2塊的右緣，即可確定，其他依此類推。若你真的看不懂上面的推理過程，在此公布正確解法，請依下列順序選方塊：右上、左下、左上、中下、中上、右下。

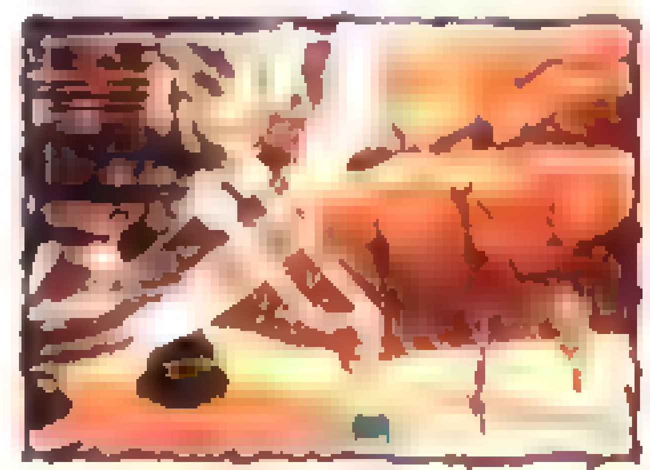
船內有個外星人（有點像ET），他告訴你必須找到反物質壓縮器並關掉它，否則將有不可預期的爆炸。把頭盔拿給外星人戴，如此你便能聽得懂他的話，他亦會給你一把磁性鑰匙。用手點一下太空船，進入放大畫面。用綠色的磁片鑰匙打開雷狼左上方的面板（若打不開，多試幾次）。把"



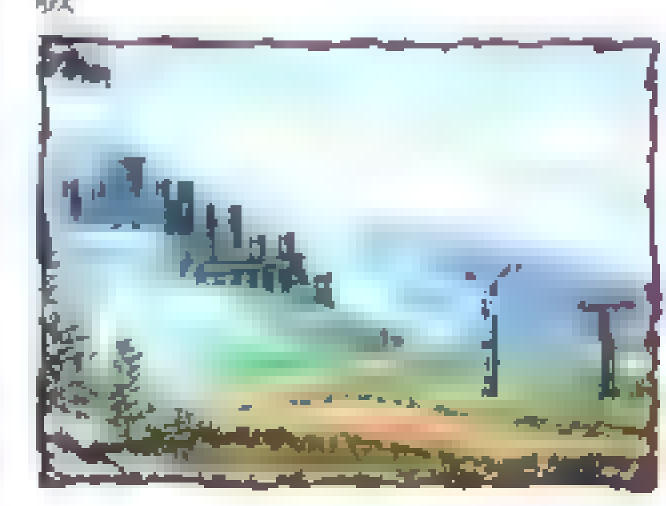
stasis box"（淡藍色）使用在反物質上………。拿取反物質球及前線下段後的兩塊綠色面板。

和外星人聊聊……糟糕，他竟對你們使用心靈控制術，拿起中子波消除器（neutron wave nullifier）使用在外星人身上，讓他自食惡果。用手把外星人丟進太空船中，並再罩上力場。

結尾的記憶體要求頗大，最好先按F5存檔，回DOS調整一下，否則可能有不可預測的結果。在取得他的對話或者聽時，把綠色面板先向它……看結局吧！



恭禧你，你已完成了這個遊戲



由於長期處於統治狀態之下，安逸和權力腐蝕了秩序之蛇的心，造成了蛇島禍亂的根源。蛇島真正的危機並不只在於三大蛇神的對立，更在秩序之蛇本身邪惡的心。三大蛇神本為支持蛇島的三大柱子，試問如今秩序之蛇的崩壞，蛇島依然平衡嗎？

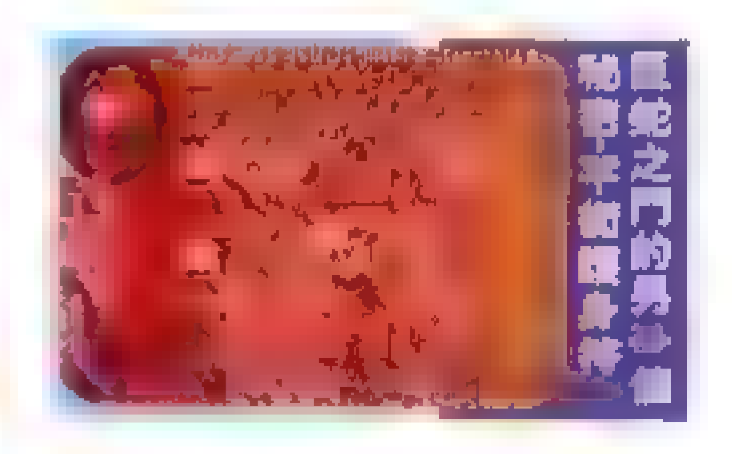
創　部



再上征途 平衡護身符

結合三大蛇神後，我們在月暈城訂做的船已接近完工階段，因此Shamino和我一起來到月暈城親自監工。這天Shamino正和工匠Ducio討論著工程的事宜，而我則在學苑中和魔法老師在書堆中研究更高深的魔法。突然來的一場地震差點把我從書架上震下來：「世界不是已經恢復平衡了嗎？難道平衡之蛇和Dupre無法維持蛇島的平衡？」這時Shamino走了進來：「我覺得這幾天地質好像又開始不穩定了，難道我們平衡了三大蛇神還不能維持蛇島的平衡嗎？」「我也覺得不太對勁，我看我們還是先到僧侶島會合Iolo和Gwenno再商量看看好了。」於是，我和Shamino帶著守在Raica身旁和悄的Boydon，由Ч時追到達了僧侶島。

Iolo和Gwenno似乎也知道我的來意，大伙兒又討論了起來。Karnar聽到了我們的討論後，若有所思地交給我一個護身符：「這是這幾天Miggin在整理有關巨蛇之門的資料時找到的，同時還有一份卷軸說明這是平衡護身符。並且上面還寫著這個護身符好像和大地的平衡有關，但我也看不太懂，我把這個護身符交給你，你和Miggin討論看看吧！我想它和近來的地震應該有所關連。」我接過了護身符，到圖書館找到了Miggin，他說著：「這是我在整理很久以前的資料時找到的，說實在的，我除了知道它叫平衡護身符之外也不能幫助你什麼？但是整理過的那箱資料中全是有關於巨蛇之門的，所以我懷疑它在巨蛇之門上可能有其他的功用，當然這只是我的想法，其他的我就不知道了。」

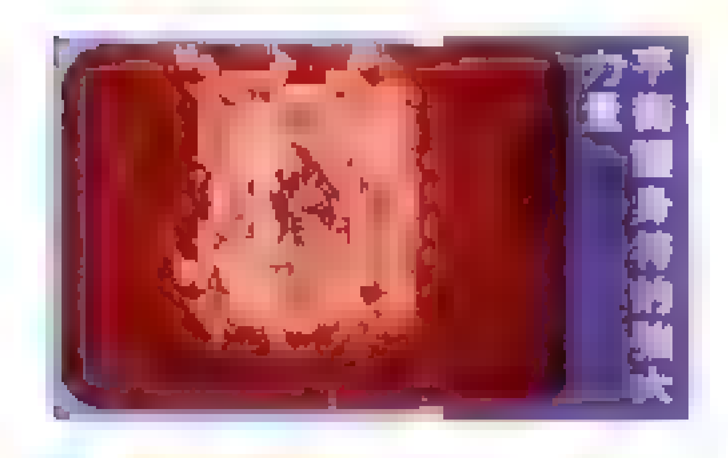

巨蛇之門的另一個秘密平衡護身符

不管如何，我覺得我還是有必要去看一看，反正現在距離我們的船完工還有幾天的時間，而且如果蛇島還是不能回復平衡的話，我們此行也算是失敗了。於是再次召集了所有


[illegible]也加入了這次的行動

的伙伴準備再次出發。由於Dupre已經不在了，Gwenno取代了他的位置加入這次的旅程，成爲我們的生力軍。

我們到了地下室的巨蛇之門，我戴上了護身符並在巨蛇之門上使用。奇怪的事情發生了，我們並沒有進入黑暗道反而只覺得一陣頭暈目眩，回神過來時我們已經被傳送到一個不知名的城堡了。



被遺忘的孤城 Serpent's Fang 城堡

被傳送到這座城堡後，我們環顧四處，在西邊的房間中遇到了一個騎者。在打過招呼後，他向我們表示歡迎，並向我介紹著這座城名爲Serpent's Fang以及城主Iestanar，副城主Tsandar和法師Elissa，並爲我們引見城主。



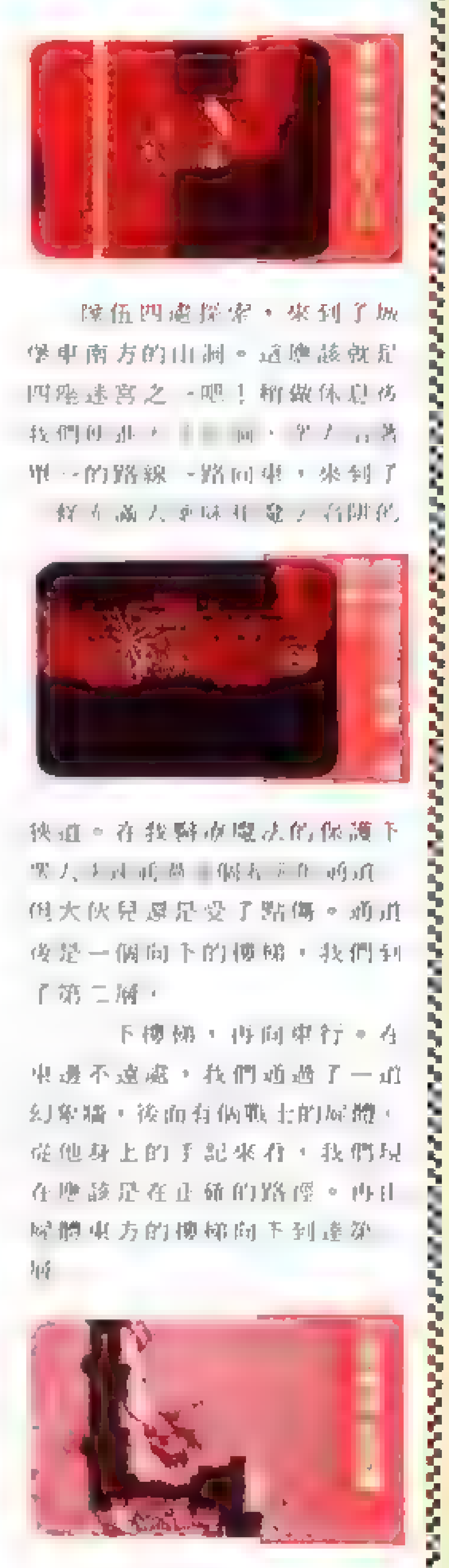
我們進入北面的大廳，Iestanar看到我胸前的平衡護身符，立即和我們打招呼並向我們說明著這座城堡的歷史：「這是一座屬於平衡勢力範圍的城堡，由於它並不在巨蛇之島的範圍內，所以只能用平衡護身符到達此城。在這裡保存著一顆十分珍貴的銀色種子，由它所種出來的銀色之樹將可以消除秩序之蛇稱霸天下的野心，否則被權力迷亂心志的秩序之蛇將永遠是蛇島的禍根，本來Great Hierophant想要種起這棵樹，誰知在他來到蛇島之前，平衡戰爭就爆發了，這個秘密也就從此隨著Great Hierophant的死而石沉大海。」「銀色種子？」「沒錯！但是我們爲了安全起見將它藏在城中最隱密的地方，並用四個魔法球鎖著。只有找齊四個魔法球才可能打開門鎖，但這四個魔法球現在也失落到城外的四個迷宮中，這四個迷宮十分危險，進去找魔法球的人都沒有出來過了。你能經由護身符來到這裡，可見你有著和Great Hierophant一樣的能力能種起銀色之樹，但我們才剛認識，我還是不能完全信任你，只能給你這個鑰匙圈，將你所有的鑰匙扣在上面，以後你只要對著門使用這個鑰匙圈，它就能幫你選出最正確的鑰匙幫你開門。原諒我不能告訴你銀色種子的地點，因爲它實在太重要了。當然你如果能靠自己的力量種出銀色之樹，那麼也就證明了你是Great Hierophant轉世的忠承者了。」

看來我只好在毫無幫助之下自己找出銀色種子了。接過鑰匙圈，大伙兒便打開城門，向城外的迷宮走去，迎接另一個死亡挑戰。

死亡陷阱 東南迷宮



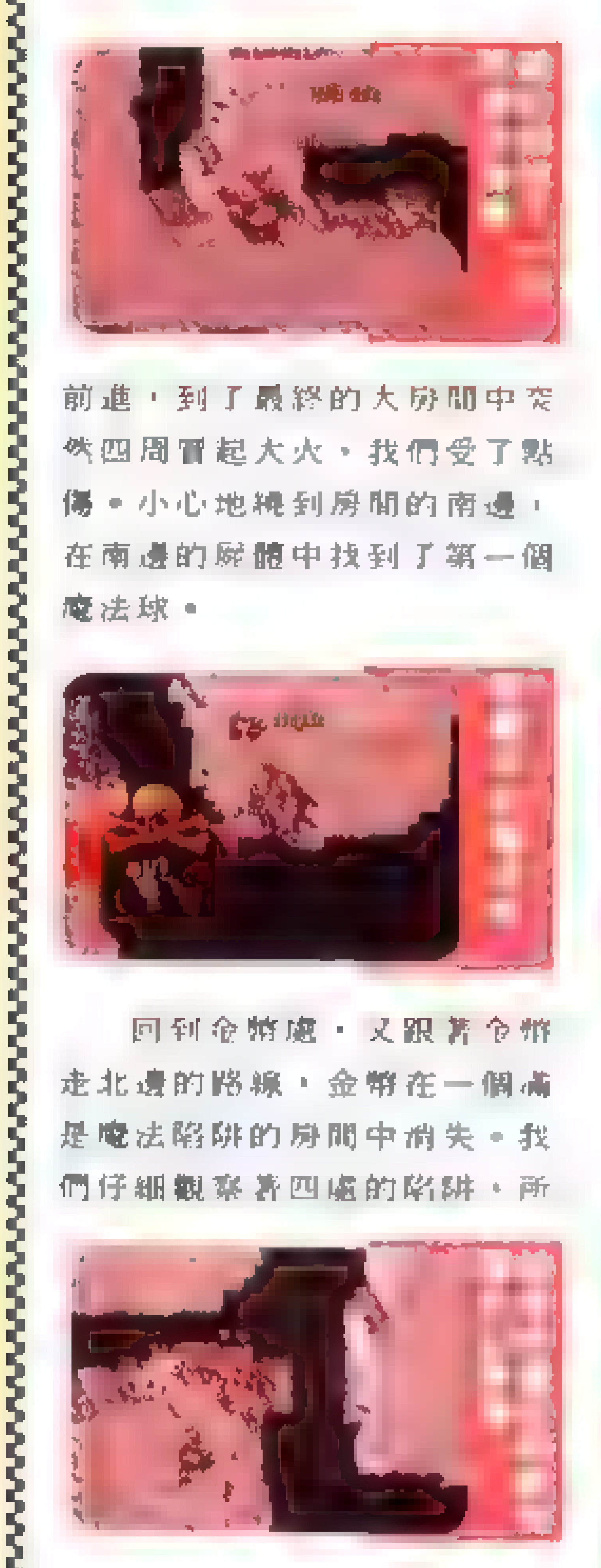
隊伍四處探索，來到了城堡東南方的山洞。這應該就是四座迷宮之一吧！稍做休息後我們向北，[illegible]著唯一的路線一路向東，來到了[illegible]狹道。在我對付魔法的保護下[illegible]但大伙兒還是受了點傷。通道後是一個向下的樓梯，我們到了第二層。



下樓梯，再向東行。在東邊不遠處，我們通過了一道幻象牆，後面有個戰士的屍體，從他身上的手記來看，我們現在應該是在正確的路徑。再由屍體東方的樓梯向下到達第[illegible]層



我們繼續東行，在東邊不遠處，在地上有金幣各指向南北兩個通道，好像以前有人走過了。我們先跟著南方的路線



前進，到了最終的大房間中突然四周冒起大火，我們受了點傷。小心地繞到房間的南邊，在南邊的屍體中找到了第一個魔法球。



回到金幣處，又跟著金幣走北邊的路線，金幣在一個滿是魔法陷阱的房間中消失。我們仔細觀察著四處的陷阱，所



有的機關好像都在保護著北面的山壁，難道那面山壁暗藏玄機？隊伍快速躲過陷阱，來到北面的山壁後發現原來這面山壁也是幻影。穿過山壁我們沿路向北，找到了樓梯向上。

爬上樓梯，我們在東邊的房間的北面山壁上又發現了一道幻象牆，進入後是一個滿是碎石的小房間。在北面的碎石中我注意到有個隱隱發亮的物體，搬開石頭，找到了一個魔法戒指。

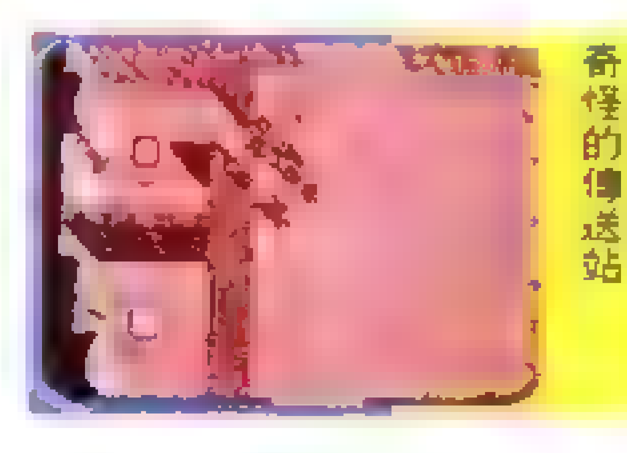


照原路回到城堡，賢者Surok幫我鑑定這個戒指就是傳說中的藥草魔戒，可以在施法的同時依照我的咒文發出相對的能量來引發魔法，而不必再依靠藥材的力量。

生死遊戲 東北迷宮

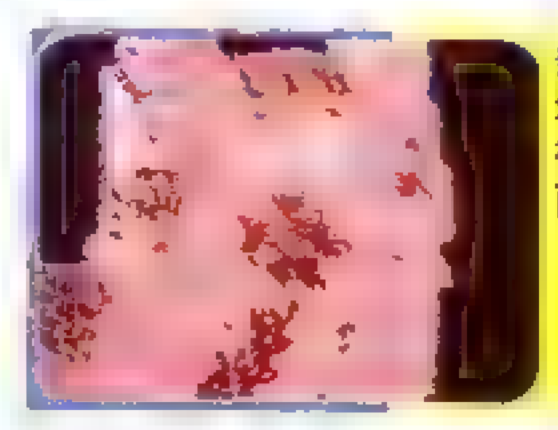
眾人在城外繼續探索，來到了位於城堡東北方的迷宮，一個奇怪的僧侶出現在門口，並給我一些警告後，我們便進入迷宮中。

進門，先向東，我們由東邊的梯子到達第二層。在第二層的東北角我們找到了一座廢墟，由廢墟的樓梯進入第三層。在此層中只有一個傳送站可以用，走上傳送站，我們被傳送



奇怪的傳送站

到了另一個房間。



哈！有個鑰匙就在祭壇後面

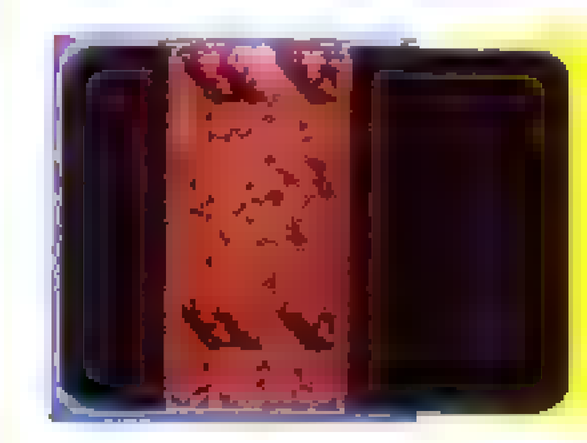
向東走，在祭壇下面找到了一把鑰匙，我將它別在我的鑰匙圈上。在祭壇東北方的門前我使用了鑰匙圈，鑰匙圈果然自動選出了正確的鑰匙打開了柵門。進入門後的樓梯只見到一個拉桿，扳下拉桿後回到祭壇。由祭壇北方的通道到達北邊的房間。在此房間內北角的大石後面我們找到一面幻象牆和一條往北的密道。密道盡



秘道後竟放了一把鑰匙

頭有一把鑰匙，我照樣把它收到我的鑰匙圈中。回到房間由樓梯到下一層

用鑰匙圈開門繼續往下走，有三個房間和若干個拉桿。看看祭壇上的卷軸，上面寫著：「生死遊戲——第一個房間：拉下二號桿；第二個房間：拉下三個桿子使總合為8；第三個房間：拉下四個桿子使總合為12。如果拉對了桿子就可以通行，否則……死！」看來這是一個只准贏不能輸的遊戲。在第一個房間中我照著指示拉1號拉桿，按下牆上的按鈕，第二個房間的門應聲而開。在第二個房間中，我扳動5、2和2號的拉桿，按下牆上的鈕，到



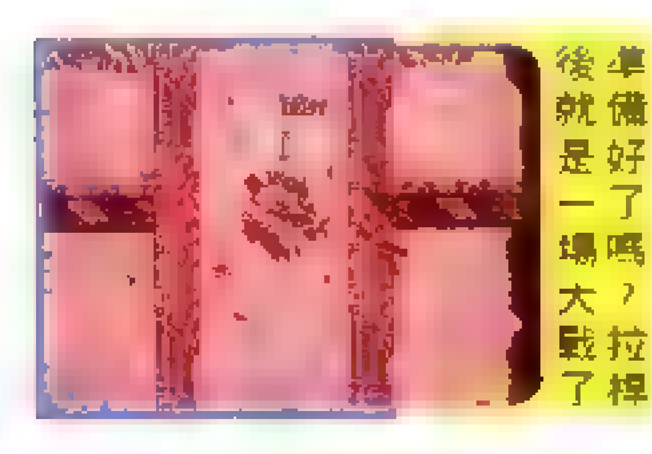
生死遊戲的第一關

達了第二個房間。扳動6、3、2、1號的拉桿，再按下牆上的鈕，通過了生死遊戲。

我們由樓梯向南，但卻出現了一道又一道的樓梯。大伙兒也走得覺得奇怪，我想起了在月蝕城的地牢中也有著同樣的通道。如果是的話，那麼真正的出口應該是在兩旁的密道中。於是大家分頭在山壁中尋找密道，果然不久後我們在東面的山壁上找到密道，到達了東邊的墓室。在墓室通道旁的石堆中找到了一把鑰匙。在中央石床北方找到了一個通往北方墓室的密道，由密道的樓梯到達下一層。通過由幻象形成的火海，得到了另一把鑰匙。


差點被這片幻影的火海騙了

回到南方的墓室用鑰匙開打開樓梯的門，上了樓梯再用鑰匙開開門向南到達兩個由骷髏兵把守的房間。在東邊的房間北面的山壁又是一個密道，由密道盡頭的樓梯向下，眾人繼續前進。樓梯下是一個個由機器人把守的房間。向北走在石台上有個拉桿，將拉桿拉下後，當我們走近兩旁的房間，所有房間的鐵門一齊打開所有的機器人向我們攻擊。解決了所有的機器人後，拉下了所有房間的開關，再拉一次石台上的拉桿，打開了北方的鐵門。從鐵門後的樓梯回到第三層。


準備好了嗎？拉桿後就是一場大戰了

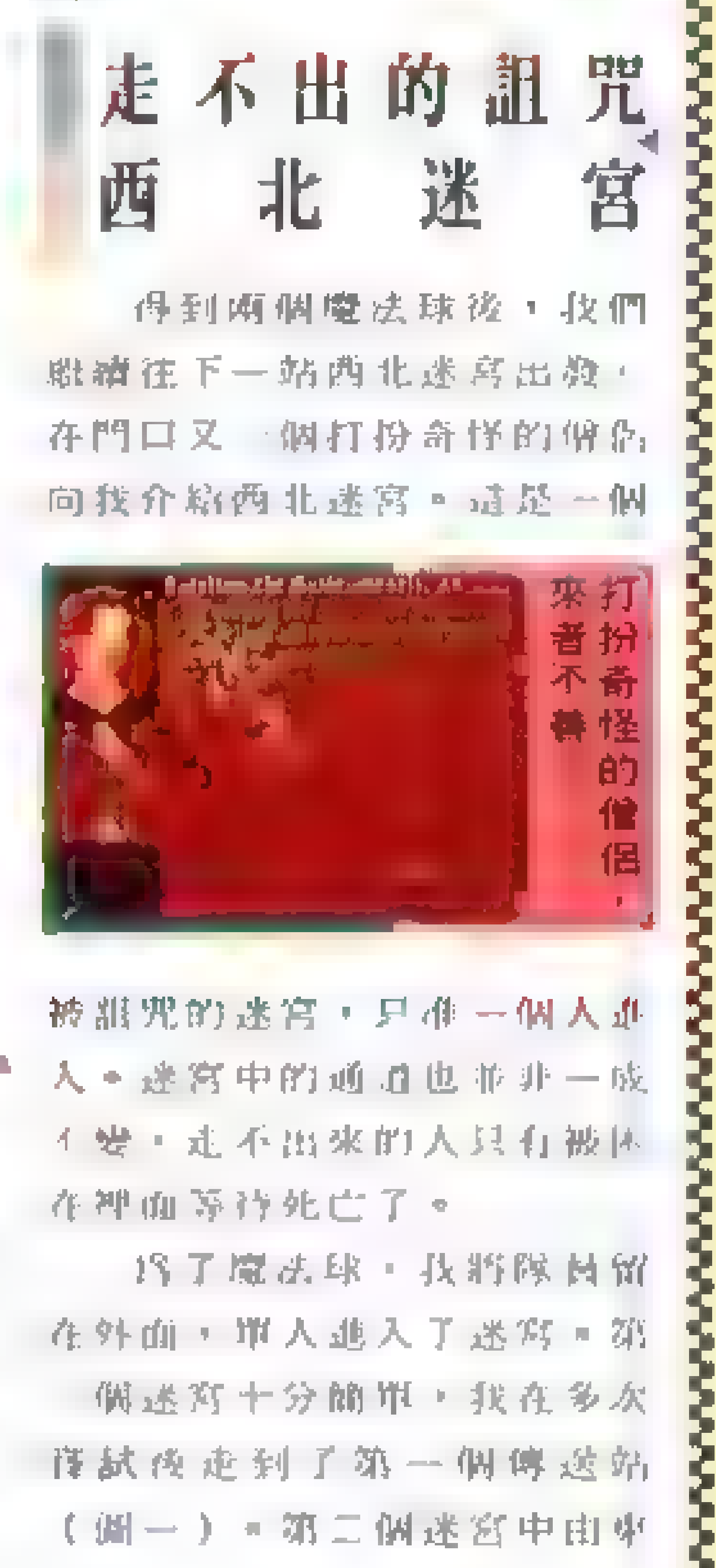
隊伍沿著通道走到西邊的大廳，一個殭屍王向我們攻擊。打敗牠後在牠身上找到兩把鑰匙，用牠的鑰匙打開了北面的門進入了殭屍王的藏寶室。我們找到了第二個魔法球，一雙魔法手套和一把魔斧。用另只鑰匙打開南面的門，循著原路回到了城內。


打敗殭屍王

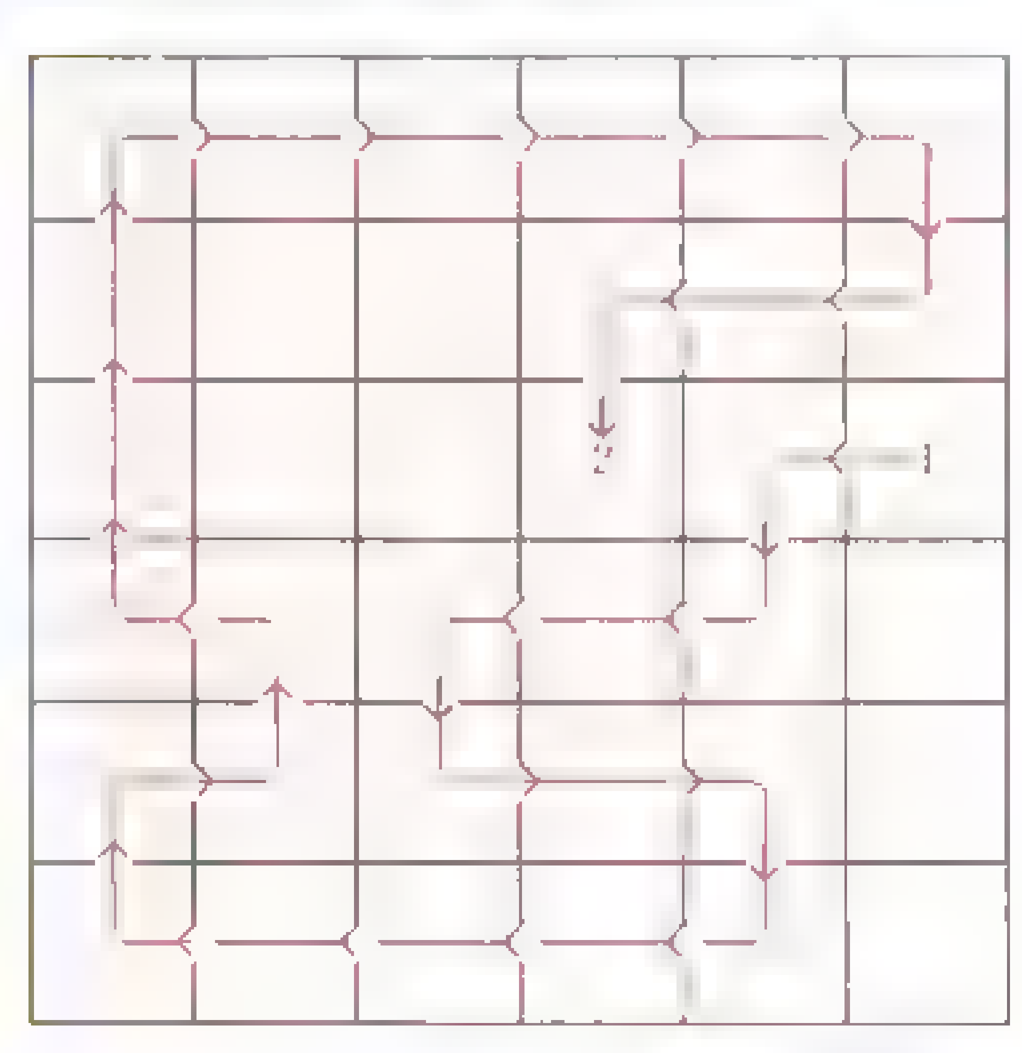
Surok 為我鑑定了手套和魔斧後，告訴我這是可以增加速度的魔法手套和攻擊力強大的魔斧，兩者都是獨一無二的珍寶。

走不出的詛咒 西北迷宮

得到兩個魔法球後，我們繼續往下一站西北迷宮出發，在門口又一個打扮奇怪的僧侶向我介紹西北迷宮。這是一個被詛咒的迷宮，只能一個人進入。迷宮中的通道也非非一成不變，走不出來的人只有被困在裡面等待死亡了。


打扮奇怪的僧侶，來者不善

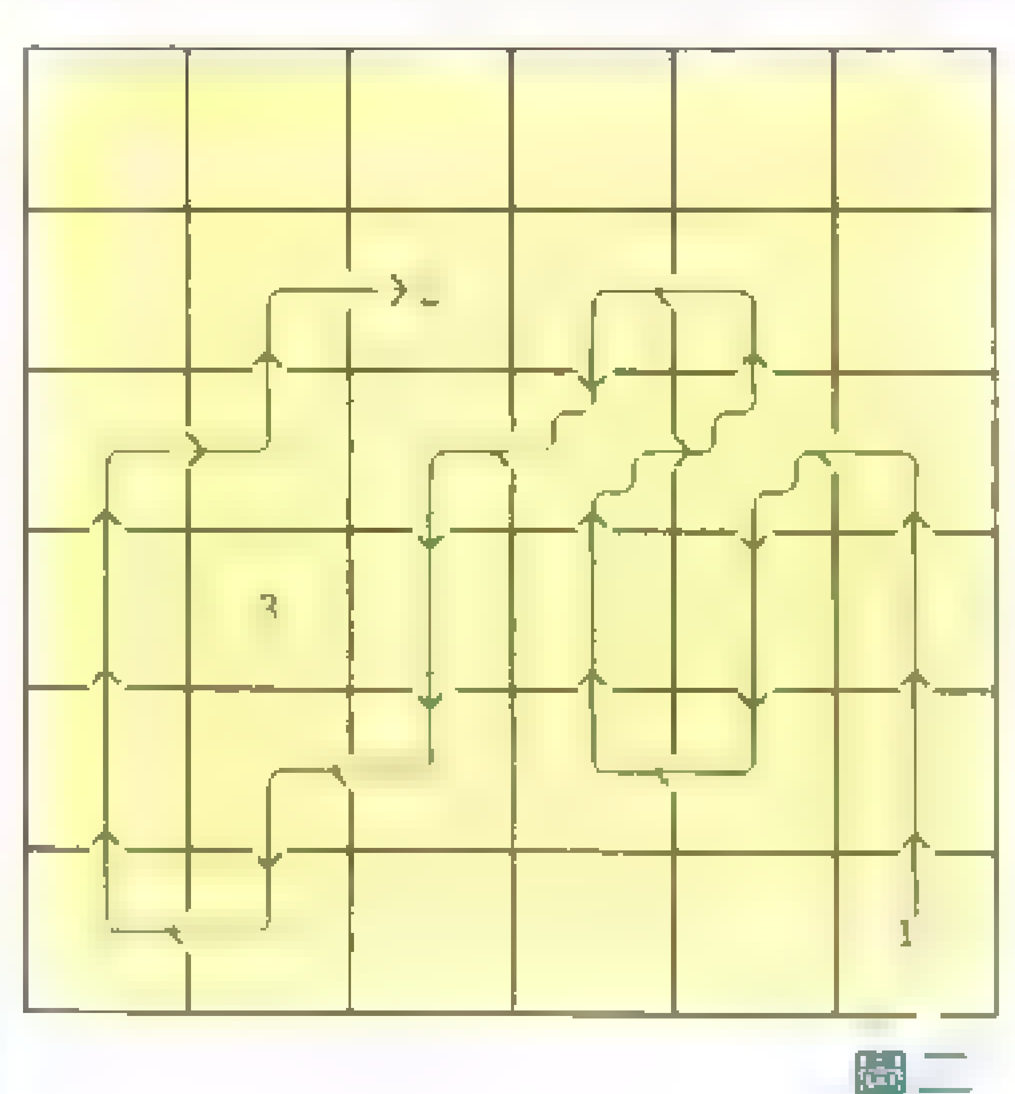
得了魔法球，我將隊員留在外面，單人進入了迷宮。第一個迷宮十分簡單，我在多次嘗試後走到了第一個傳送站（圖一）。第二個迷宮中由東



圖

南角開始，路線也變得更複雜。我小心地記下了正確的路線（圖二）。解開第二個迷宮後我在迷宮中四處看看，在3處發現了一個戰士的屍體，大概是迷宮中的犧牲者吧！在他身上還有一些食物，我將食物帶在身上，也許萬一我也被困在迷宮中的話，這些食物可以讓我生存久一點。

由傳送站進入了第二個迷宮。更複雜的路線使得我差點迷了路，但我還是仔細地記下了路線找到了出口（圖三）。在第四個迷宮（圖四），我在3處遇到了一隻貓怪，牠竟也能說話且和我打招呼，在這種被詛咒的迷宮中還能找到談話的對象真是難得，於是我也和牠暢談起來了。談話中我發覺牠很喜歡吃起司，而且又有點餓了。看看我身上的食物正好有

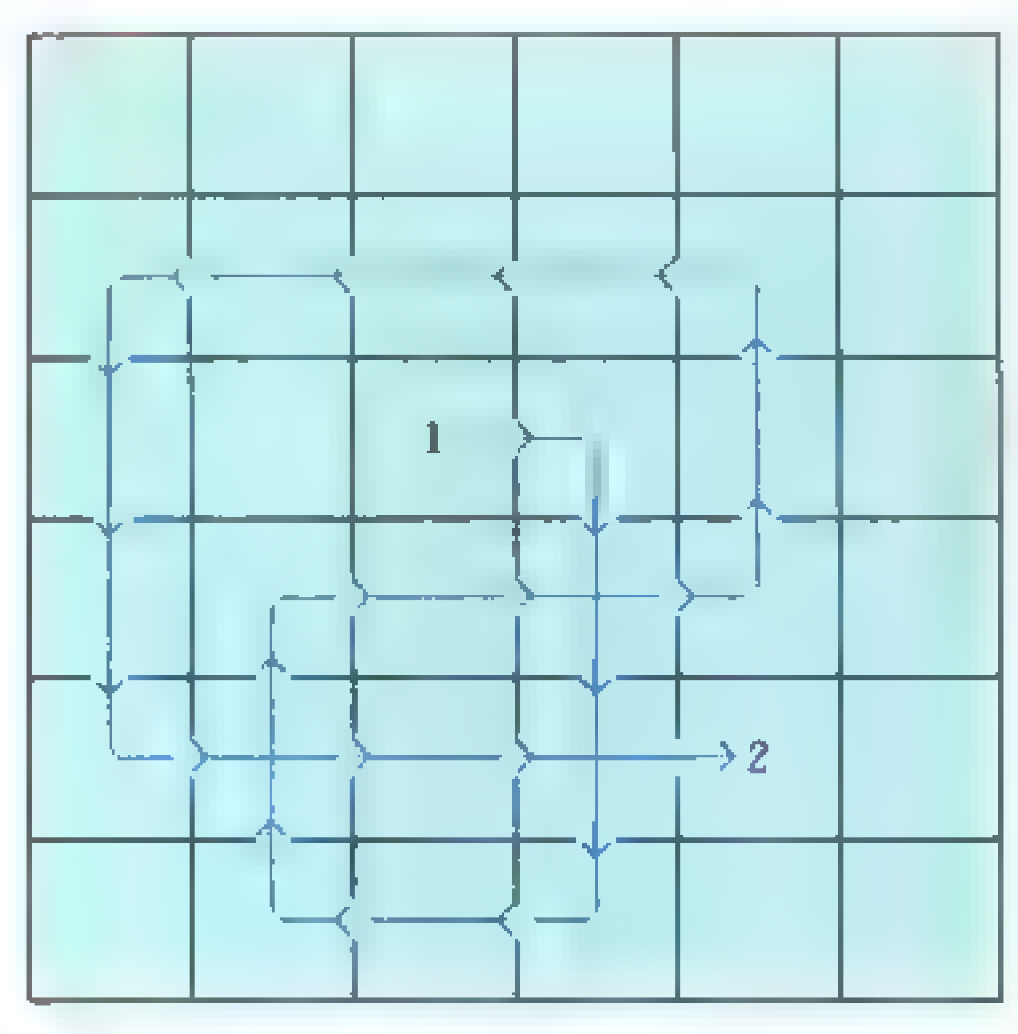


1 起始點
2 傳送站
3 屍體

圖二

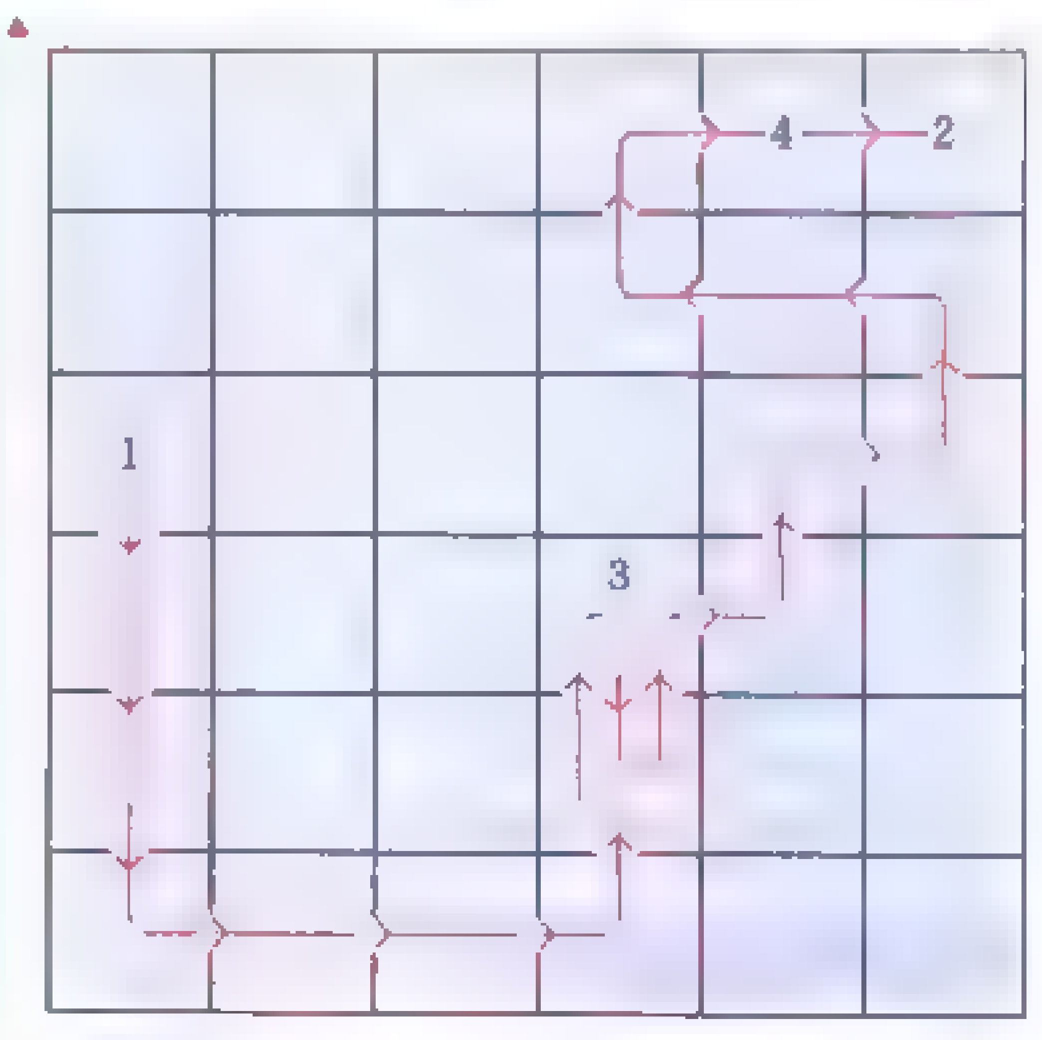


說人話的貓怪



圖三

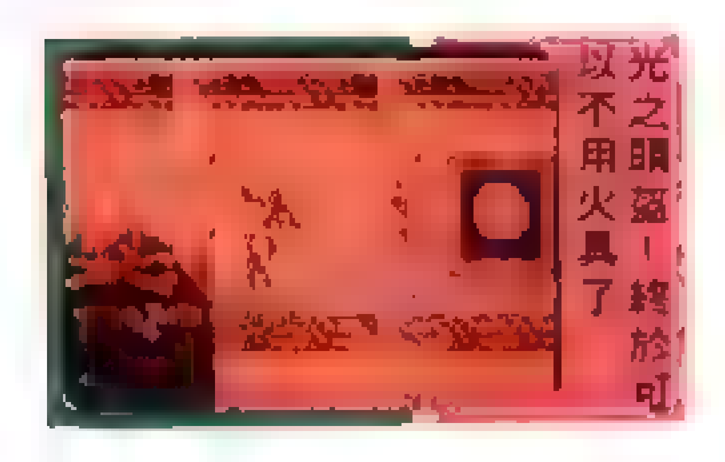
1 起始處
2 傳送站



圖四

1 起始處
2 終點
3 貓怪
4 戰士屍體

一塊起司，於是我便把起司送給牠，牠高興地吃著並送我一個球。我仔細一看原來正是我要找的第三顆魔法球，這個魔法球提醒了我不能逗留太久，向牠告別後我又繼續尋找著迷宮的路。先向南走再回到3處，打開了東邊的牆，沿路走到4處，在一個戰士的屍體中找到了一

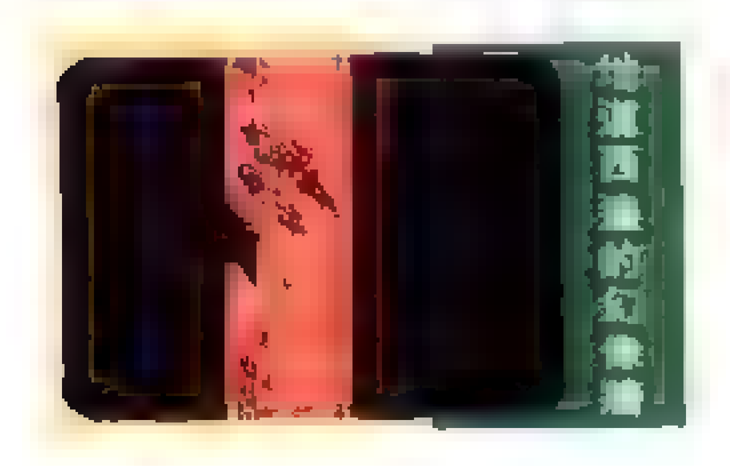

光之頭盔！終於可以不用火具了

個能發光照明的頭盔。通過東面的幻象牆由傳送站回到迷宮門口，我終於破解了迷宮中的詛咒了。在門口的樹洞中取回我的裝備繼續往最後一個迷宮出發。

謎樣的鑰匙 西南迷宮

到達位於城堡西南方的迷宮門口，又有一個僧侶出現，並提示我如果我被困住，那麼我就該依次按下北面、西北、西南的按鈕。結束對話後，我們進入了西南迷宮。

由樓梯進入第二層，奇怪的是在此除了一個廢棄的古井外，看不到任何東西。我想大概又有密道了吧！眾人又開始

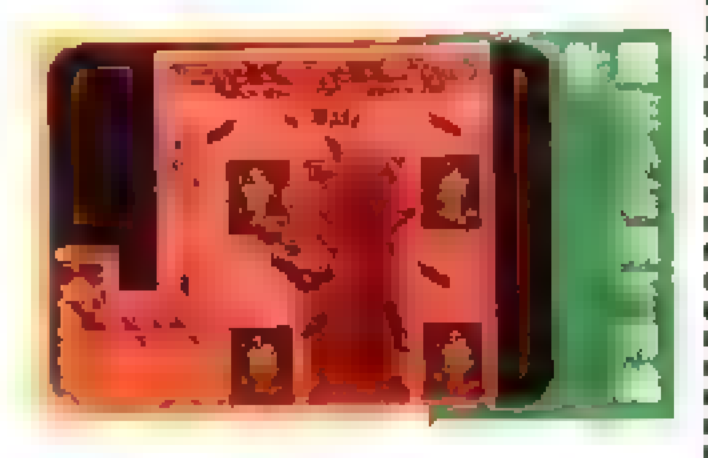


對所有的牆壁展開全面搜索，終於在通道西面的牆中找到了密道。通過密道，在一個戰士的屍體中找到了一份手稿，上面記載著他曾經用繩子進入古井，而且古井下面竟然另有洞天，但他最後被一道力牆擋住了去路，由他的研究結果要打開這道力牆必須要一把鑰匙，而且是一把不是鑰匙的鑰匙。「不是鑰匙的鑰匙？這到底是什麼意思呢？」眾人百思不得其解。我想如果我們也能下去看看力牆的話也許能想到些什麼，但是我們目前並沒有繩子只好暫時放棄了。拉下屍體北方的拉桿，回到原來的通道，在通道東面的一道牆已經打開了，我們由密道進入一座神殿。

由道路向南我們被兩道力牆困在一個房間中，我想起了僧侶的提示，依次按下北面、西北、西南牆上的按鈕打開力牆。沿著道路進入大廳，在大廳南邊的一具屍體中找到了



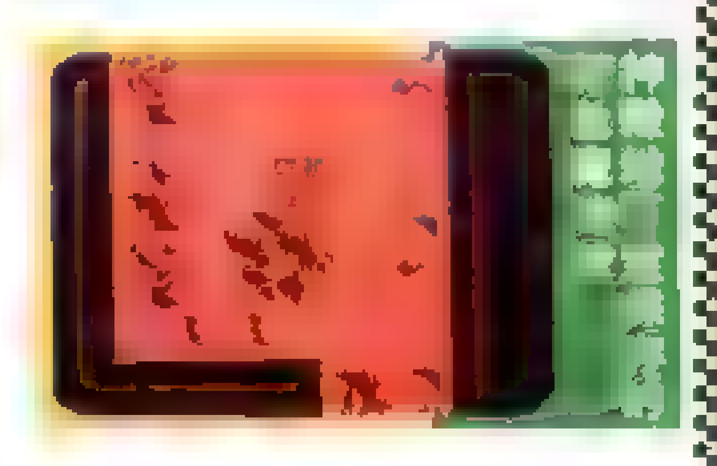
把鑰匙和一張神殿的簡圖。用鑰匙打開東邊的門，但在後面的兩個門我卻找不到鑰匙。正在思考時，伙伴們發現了這兩個門居然也是幻影，根本不需鑰匙。到達通道的盡頭有南、北兩道門，我們選擇了北邊的路，進入北邊的房間並在房間北邊的石堆下面找到了一把鑰匙，沿路向西，在一個房間中找到了一個被力場保護著的樓



梯看來十分重要。用解場術解開力場爬下樓梯，在下層中再由西北方的樓梯向下，由另一個樓梯上來，再繼續向上到達一個院子。由通道走到西北方



的房間，我們被一片催眠力場擋住去路。我連施了好幾個解場術終於開出了一條小道，通過力場我們終於找到了最後一



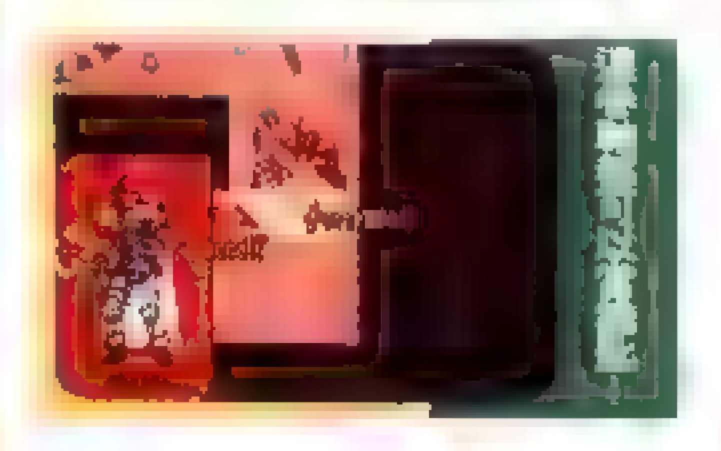
個魔法球。

由原路回到神殿，用鑰匙圈打開西北方圖書室北面的門，在北方的通道中大串的落石擋住了通道，我們只好以手中的武器開路前進，進入神殿西北角的樓梯。一下樓梯，在一具屍體中找到了一捆適合攀爬的繩子，原本我們找齊了四個魔法球應該是要回去城堡了，但這捆繩子又激起了到井底一探的好奇心。

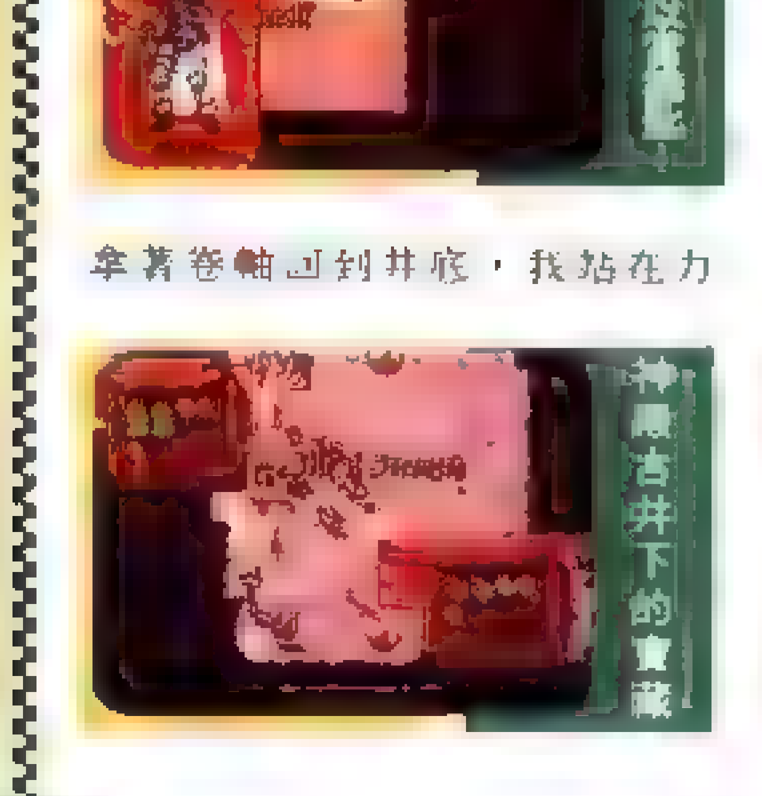
對於戰士的手記，大伙兒

也十分有興趣，在沒有人反對的情況下眾人便往古井而去。把繩子綁在井邊，眾人一口氣爬到了井底，果然看到了一座力牆擋住了去路，這只是一道普通的力牆看不出有什麼特別的，對於手記中提到的鑰匙我想不出是什麼東西？眾人只好回到神殿，現在我們沒去過的地方只有神殿南邊的房間了，也許在那兒會有什麼線索呢！

於是隊伍通過幻象門選擇了南邊的通道，順著通道前進，我們到達了神殿南方的刑房，用開鎖器打開牢房在北方的牢房，在屍體中又找到了另一個卷軸，上面也記載著力牆的事情：「通道被力牆封住了，任何人都不可能通過，除非有人使用了這個鑰匙……」。又次提到鑰匙！我思索著：「卷軸上說：『這個鑰匙』？但是，屍體上除了這卷軸之外沒有別的東西了？」「這個鑰匙」「這個……鑰匙」我想起了戰士的手記：「不是鑰匙的鑰匙！」難道說：「這個卷軸就是鑰匙？」不試試看怎麼知道呢？



拿著卷軸回到井底，我站在力牆前打開卷軸，一聲巨響後卷軸和力牆一起爆炸了，我終於打開了通道。由通道後的樓梯進入了一個山洞，在山洞中找了一只魔法腰帶。



神殿古井下的寶藏

回到了城堡，Surok幫我鑑定出這個腰帶可以增強我的力量。

重建平衡 銀色之樹

現在，最後的問題是銀色種子在哪裡？依照Isstanar的說法，銀色種子就在城中的某處，於是大伙兒就開始在城中分頭搜查，幾乎要把整個城堡給翻了，最後，在地下室北方通往書庫樓梯旁的燈架後面找到了一個按鈕。

按下後在法師Elissa的實驗室中出現了一個向下的樓梯，下樓梯後順著通道一路走去終於找到了保存銀色種子的房間。我將四個魔法球照著藍、紫、紅的次序由東到西放在三個黃色的祭壇上，而黃色球放在另一個祭壇，打開了房間的門取得了銀色種子。這時三個怪傢



擋我者死！

伙出現要搶奪銀色種子，原來他們的目的是這個，難怪他們會幫我。他們對我施咒，但我在胸前的平衡護身符的保護之下，他們的咒文失效了。當然最後又免不了是一場大戰，打敗他們後從他身上取得了三把鑰匙，開啟了最後的一道門出了山洞。

此時Karnar出現要我將種子種下，我將種子放在中央的土穴內，再將種子埋入土中。在魔法的幫助下，銀色之樹快速成長，我的任務終於又告一段落。





快速長大的銀色之樹

尾聲

銀色之樹長成之後，我的等級昇到了第九級，加上一身神兵利器，能力提昇不少。回到僧侶島就等待我們的船完工了。蛇島的旅程算是結束了，眾人在經過Serpent's Fang的磨練之後，士氣更爲高昂，就等待守衛者的另一項挑戰了



任務完成，回家了

/Lor Ben

惡魔禁地 中文版

完全攻略(上)

／劉少奇

在和吸血鬼凱恩的對抗之中，有卷預言陪著玩家一起歷經各種改變，當然當你完成了某些任務就會有相對的預言變色。這是協助玩家了解本身任務的一個好方法，不過除了某些特定任務外，其實各預言間並不一定有先後順序的關係。因此以下攻略是按筆者攻略的方式而寫成，玩家可參考但不必死記，如果可能的話，儘量去想預言的意思，能夠自己破解的話比較有成就感。

壹 可憐黎民歷劫 方憫蒼生救難

駕著貨機的你自開場便陷入一陣旋謎之中，隨著飛機的失去控制，你終於摔落在一個不知名的山谷之中，展開了一串驚險而刺激的旅程。



貳 劃破晴空降世 足踏鐵鷹越山



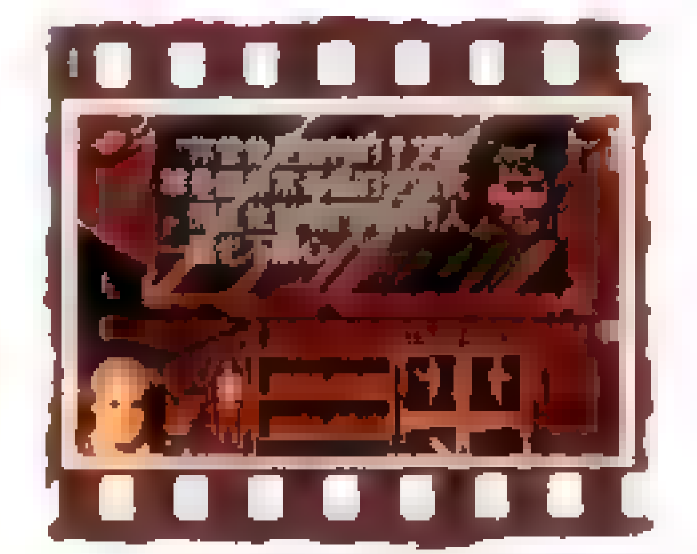
當你醒來發現處在房間的床上，身旁有位美女，原來她的狄卓拉，是她和僕人把你從墜機地點救回來的。交談後她要你下樓去見她父親，下樓後在客廳會見到僕人伊凡，他要你到書房見他的主人。進入書房克利爾坐在椅子上抽煙斗，他們竟然不曉得飛機，天哪！難道是時光倒流嗎？哦！原來是村子與外界封閉，因此才不曉得外界的情形了。克利爾會要求你去找艾德華拿回借給他的鐵鎚，並告訴你可向伊凡談話，輸入「零用錢」之後他會給你錢幣，並告訴你要小心花費，真討厭！連花錢也要他批准嗎?!



參 法相幻化大千 遁身不識平凡

離開房子到了外面才發現村子其實很小，有酒店、雜貨店，到處去逛逛，也許可以問出艾德華住在那裏。

1 酒店



進了酒店發現有些酒客在談論艾德華被殺的事，糗了！人死了怎麼跟他要回鐵鎚呢？真糟糕！有個女人在酒保旁邊，當你和酒保交談，她就打斷說要向酒保借火，真是煩人，一點也不懂禮貌。和酒保繼續交談才知道他叫塞斯--酒保兼老闆，他有收藏的嗜好，他很自豪有個金質的高腳杯，不過除非上等好酒否則他不拿出來用的。而且他說如果要火可以向他要，不過目前似乎不需要。那個女人叫蘇菲亞，她招呼你喝飲料，但還是追查艾德華的事比較重要，所以最好出門去看看。地上靠飛鏢靶的地方有三支飛鏢，暫時不拿，反正需要它時應該可以找得到吧！

2 安娜的店



酒店旁的房子或許是艾德華的家，進去才發現不是，這是安娜貝莉開的藥草店。她有芬納草的種子，既然便宜那就買下吧！她似乎也收購一些藥草，可能你可以因此而致富也不一定。

3 馬廄

地上有把鐵鍬，不過看來用不著又很重，暫時不拿，再到隔壁的雜貨店看看。

4 雜貨店



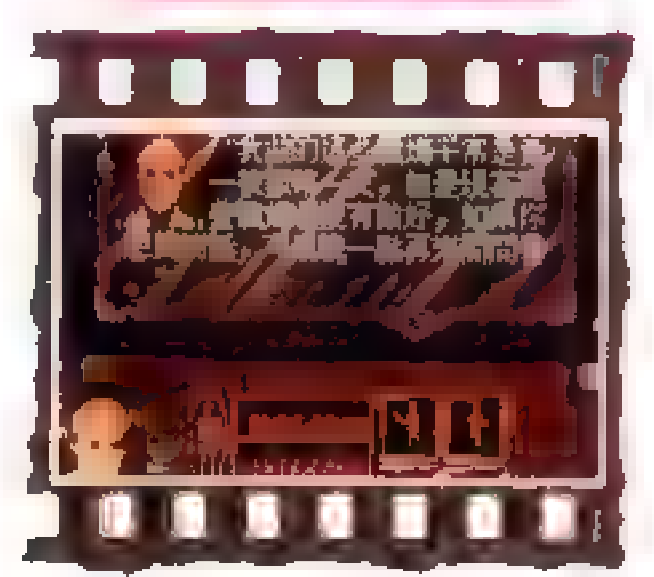
店主艾恩，他要賣油燈給你，因爲好像用不到所以不用急著買。後面好像還有房間，因此走去看看，進了房間有樓梯可上樓，到了樓上有兩個小房間。其中之一有個小女孩躺在床上，她母親坐在旁邊。她母親說女兒叫作娜塔莉亞，而她正得了瘋病，你或許可以想辦法去救她，不過女孩只是亂叫一通，你最好先離開。

5 艾德華的家



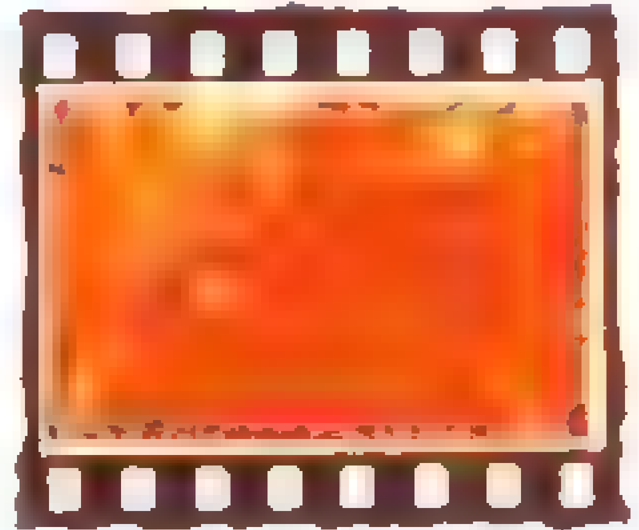
進了圖書室發現地上有血跡一直延伸到牆邊的書櫃，這一定有問題，地上有個灰色破布也許是兇手留下來的，先撿起來當證物吧！檢查書櫃發現推開書櫃會出現一個密門，小心一點先把小刀準備好以防不測，進去發現一個屍體（大概就是艾德華吧！）另外還有錢及鐵鎚，這下子可以向克利爾交差了。

6 喬塞夫的家



最後一棟房子一進去有個地下室，先去看看，發現有個做蠟燭的工人名叫喬塞夫。他說不要將娜塔莉亞的事告訴他兒子安東尼，並且如果你稍後去找他，他會賞蠟燭給你，好吧！去看看安東尼吧！上樓之後進入房間有個男孩在玩溜溜球，大概就是安東尼，和他交談才知道他很想去看飛機。此時想起要救娜塔莉亞的事，於是你忍不住問安東尼有關娜塔莉亞的事，才知道他們是好朋友，並且她有給他一束頭髮。那麼還是回去見克利爾吧！

陸 血染重鎚爲證 驅邪衛道靖安



回到房內伊凡很高興見到你拿回鐵鎚，見了克利爾由於你找到血染重鎚所以克利爾依據預言認爲你是救世主，並給你一卷預言及幾卷有關凱恩的書（詳細內容請看手冊）。他希望你能除去凱恩解救大家脫離這個山谷，不過你可能只想離開這個鬼地方而不想當什麼救世主，然而似乎不打敗凱恩恐怕是無法離開這個地方了。上樓去找狄卓拉吧！她告訴你克利爾有全村最好的酒藏在酒窖，可是鑰匙在克利爾身上，狄卓拉送你一條紅色緞帶，好像有人墜入愛河了！希望有圓滿的結局，那你必須努力去對抗凱恩了。

伍 多事好奇覃禍 解咒適生此關

想要解決這些事，你必須先找到你的飛機才行，到酒店去探查看看，也許有人知道。

1 酒店

酒客們在說農夫鮑理斯和他的妻子，特別是她做的肉很好吃，那麼也許到鮑理斯家裏能找到什麼線索也不一定。在壁爐旁有個吟遊樂師，他要爲你彈奏，不過你也沒多少時間於是決定不要，和他交談知道他有一把小提琴是原先屬於凱恩的兄弟克倫斯坦的，不過那也沒有什麼，名貴的琴多的是。到農家去找鮑理斯比較重要！

2 農家



和鮑理斯交談他會說你沒敲門不禮貌，真是的，好吧！跟他道歉，因爲門根本就開著，似乎他不再在意之後和他交談可得知墜機地點，以及他有種噴嚏草（那似乎沒有什麼用處），而他的老婆很會煮肉。去看看他老婆吧！她正在煮肉，天啊！是老鼠肉，快要吐了，忍一忍，她會告訴你她丈夫穀倉內工作都沒做。知道了穀倉地點後到穀倉看看吧！

3 穀倉

穀倉內除了動物植物之外有一支長柄叉，可造成 120 點傷害，配合小刀使用比較安心，到墜機地點去看看！

4 墜機地點



到了墜機地點要小心，有三隻野狼會攻擊你，不過小心應戰應該可以打敗他們。地上有三棵牛蒡可帶走去換錢，地上有飛機留下的痕跡可是就找不到殘骸。各處走走竟然有棵樹會說話，原來他是跑來看你掉下來的飛機，結果不小心就被凱恩的手下發現而把他弄成棵樹並把飛機拖走。可是如果你不爲他要回身體，他是不會告訴你飛機被拖去那裏，那你有什麼法力能救他呢？回村莊去看看吧！

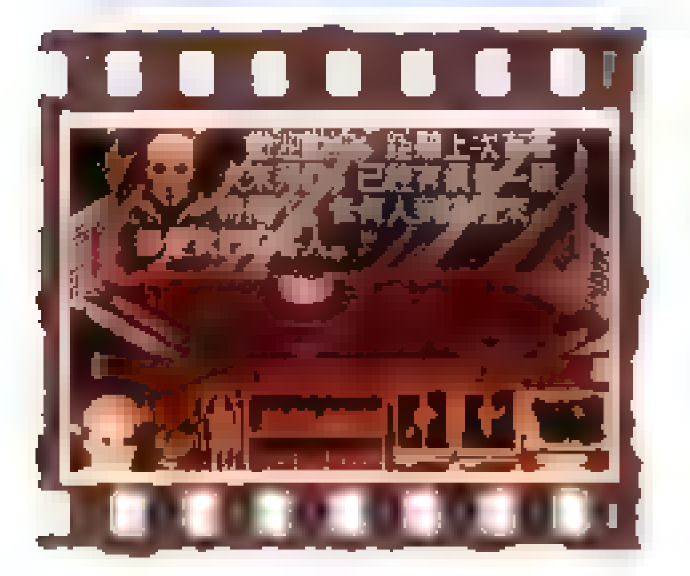
5 酒店

酒客們正在談論修道院的和尚死得只剩下一個，那是爲什麼呢？也許和尚能幫助你解救那個好奇惹禍的樹人也說不定。

6 安娜的店

把牛蒡賣給安娜可得到一枚銀幣，可以考慮到修道院去找和尚了。

7 修道院



修道院中的和尚提供聖水出售、祝福以及復活三項服務，祝福是免費的，聖水是對付吸血鬼的，而復活需要生命之杯（那是一個金質高腳杯…等，似乎某個地方有類似的杯子），還要死者的骨灰，也就是屍體一定要先經由火化才行。那麼如果能騙到賽斯的那個杯子再把樹人燒成灰的話，嘿嘿！真不得不佩服自己的聰明。先到處走走吧！左邊房間樓下有個房間有一個和尚在抄寫東西（奇怪，不是說和尚死得只剩下一個嗎？），原來他是皮爾斯，但他已不記得以往的任何事了，由於詛咒的鋼筆使他不停的寫十分痛苦，原來那支筆是凱恩的兄弟麥克所有的，但是他卻說不出解救他的方法，因爲那是詛咒的一部份。那麼試著輸入「鋼筆」，結果他自由了而且把鋼筆送給你，而在後面的房間內可以分別找到一支哥德式教條及一本水晶秘術，前者對骷髏很有效用，而後者說明藍水晶可使人復原而會因使用而耗用完法力。樓下還有個門，可是上鎖打不開，沒辦法先回村莊去吧！

8 酒店

你必須去找賽斯，因爲可以借到火將樹人火化，而且他有疑似生命之杯的高腳杯。可是他並不會給你火柴，因爲你沒有煙斗，也許雜貨店有賣吧！可是艾恩的店內只有煙草，他最後一根煙斗已賣給克利爾了，好吧！去找克利爾輸入「煙斗」他會借你一支他不是很喜歡的煙斗（不要怪他小氣，人本來就是這樣，喜歡的自己用，不喜歡的才借人）。有了煙斗之後向賽斯談話他會將火柴給你，可是一根火柴可以把一棵樹燒掉嗎？恐怕沒辦法，那怎麼擴大火勢，對了，艾恩不是有個油燈嗎？去找他看看。

9 雜貨店

艾恩很高興你向他買油燈（其實他也沒有多少東西可賣），那可以去把樹人火化了。

10 墜機地點



面對樹人用火柴將油燈點燃，然後將點著的油燈投向樹人，看他痛苦的叫喊，終於化成一堆灰，把他的骨灰收集起來，下一步就是要找到生命之杯才行。

11 酒店

回到酒店向賽斯要高腳杯，可是他沒有好酒是不會給你看的，看來要想辦法弄到克利爾的酒才行。幸好有些酒客在說艾德華在死前有送一個包裹給吉普賽算命人--瑪莉亞，問明原來吉普賽營地離凱恩的城堡不遠，決定到那兒看究竟艾德華寄了什麼東西在瑪莉亞那裏。

12 吉普賽營地

有個男人在樹下雕刻，原來他是卡羅勒斯，一個木匠，不過你大概看不出他究竟是在刻什麼東西？這使得他很不服氣，一定要你拿木材來給他以便向你證明他刻的東西是很特別的，好吧！有機會再說。左



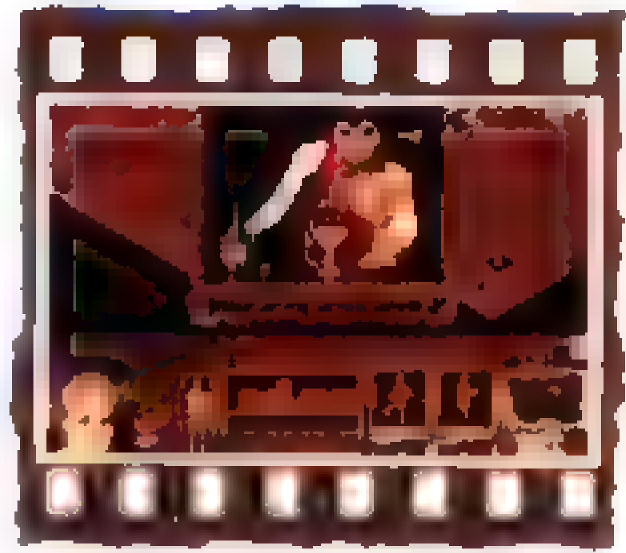
上角的馬車是瑪莉亞的，她要幫你算命，好吧！反正不貴，但是她法力不夠，只能看見你拿鐵釘及鐵鎚，這算什麼！江湖術士詐財嗎？不管了，輸入「包裹」之後她會告訴你因為艾德華知道自己快死了而把東西寄給你（這裏有郵局嗎？），原來那是一把鑰匙，大概是開艾德華家中那個上鎖的門用的吧！等一會回村莊就知道了。四處看，右上角馬車有個人叫卡門，她可以爲你治療創傷，眞是華佗再世。她並告訴你她會配製瘋病的藥，可是需要芬納草、貝葉尼草、老者的頭髮以及一個有人面的瓦罐才行，看來娜塔莉亞有救了。

13 艾德華的家



利用鑰匙打開艾德華家上鎖的門後，樓下有一枚銀幣可以拿，並且在左邊的櫃子移開後可以找到暗門。進入密道有自動繪圖功能因此你不用擔心迷路，有蝙蝠來攻擊你，二兩下就送他們歸天了。密道中有個上鎖的門先不要管它，一直向西走可找到一個布袋，最後來到一個地窖。四處看看，發現到處是酒，發了，這一定是克利爾的酒窖，找到上等美酒之後還可把酒窖內的銀幣、小布袋及酒窖鑰匙拿走，就可以通行無阻的從克利爾的家回酒店去了。

14 酒店

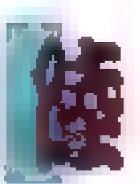


塞斯一看你拿了克利爾的美酒爲了想喝於是自動拿出高腳杯，賓果！這下子絕不還他了（除非完成任務），塞斯氣得不和你說話（眞是交友不愼！）那也沒辦法，趕快去修道院吧！

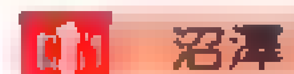
15 修道院



到了修道院把生命之杯、死者骨灰及錢給和尚，他會爲你實行復活法術，可是那傢伙因爲被燒得很痛苦不願告訴你飛機的去向。在道歉及說明之後他終於告訴你飛機被拖去沼澤，而且他希望飛機沈得深等等不友善的話，眞是不知感恩圖報的傢伙，算了，不和他計較了，去找飛機吧！



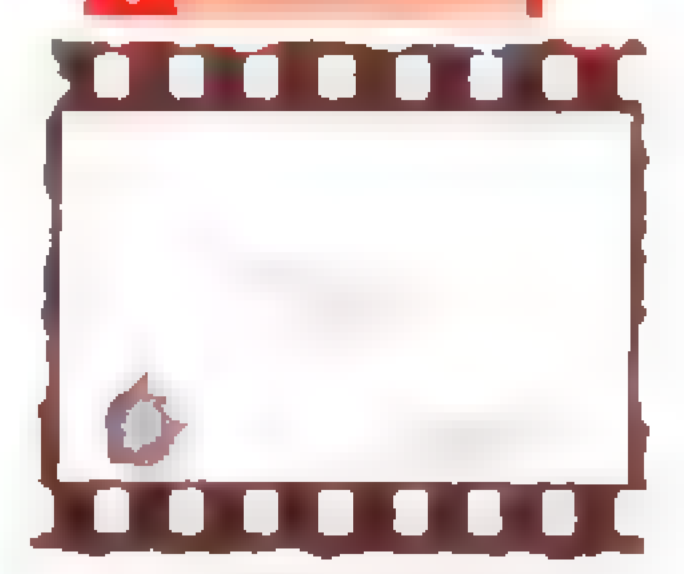
術拘靈奴茹苦



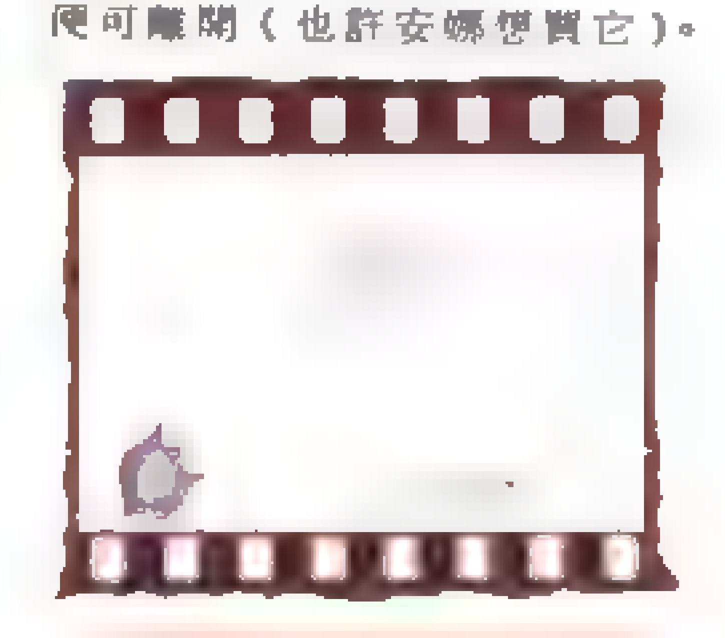
清音通門禮讚

終於知道飛機的去處之後，趕快去沼澤找尋。

1 沼澤



到了沼澤飛機已經沒救了，只有把地上的背包、手槍、繩索、打火機、掃刀都檢起來。在大樹旁有個洞，下去容易，可是上來就困難了，或許可以用繩索綁在樹上垂下去，就這麼辦。進入洞穴可發現蘑菇，好奇及肚子餓之下嘗試吃顆看看，啊！看不見了，幸好這個效力只維持了一下（下次可不要隨便吃東西了）。在殺死攻擊你的蝙蝠之後採完蘑菇便可離開（也許安娜想買它）。



2 安娜的藥草店

和安娜交談可得知蘑菇的效用，並可賣兩個給她，多少賺點錢也許以後用得著。到酒店去看看！

3 酒店

有些酒客在談論另一個村莊，他們說最好的銀匠伊拉莫斯在那裏、法官也在那裏，好吧！該去探索一下！

4 另一座村莊

左上角是伊拉莫斯的店，他說挖墓工人克禮格爾想做銀製武器，但因銀子不足而作罷。做一把銀劍共需15個銀幣，而他也能幫某些東西鍍銀，只要你能說出來，目前似乎仍無需要，四處逛逛吧！

5 康士坦丁的家



出銀匠的店右上角是康士坦丁的家，一進門他母親在吃一種葉子，一問之下才發現那是貝東尼草，似乎是治瘋病的原料之一。不過她吃完了，只有她兒子知道那裏可以找得到貝東尼草。到房間內找到康士坦丁，他是位歷史學家及收藏家，他有個護身符要出售，但是功用只有十字路口的巫婆知道，買下來備用好了。他告訴你尼柯萊有七個兒子，凱恩是其中之一，尼柯萊本身是被小偷殺死並拿走他的印章戒指，而七個兒子中亞歷山大是位劍客，可是被另一個劍客所殺，頭被放在斷頭酒店之中；費爾德是個紈褲子弟，他死在一條巷，他曾私自鑄了一些有他自己肖像的金幣；納山愛打獵，他在黑森中有一間獵屋，而他自己在打獵中意外死亡；麥克身體較弱所以一直在研究學術，但他未成年就死於疾病；凱恩是位邪惡的人，他接掌山谷之後無惡不作，也就是你要打敗的對象。最小的彼得卻不知下落，也許在黑水潭之中，黑水潭中到處是鬼火，湖中還有一座島嶼。向他問「貝東尼草」之後，他會告訴你在公墓那兒有一些，再去逛吧！

6 挖墓工的菜園



菜園有把鏟子及香菜，也許有用但先不要動它們，去找挖墓工人，他說他有本亡靈之書記載了墓園中死者的資料，可是似乎他不太歡迎你，算了，再去逛。

7 可憐女子的住所



在左下角有個屋子，進入後發現有個瘋女人和一位老太太，原來瘋的是克莉斯提娜，她原本是克利爾的兒子的未婚妻，但她未婚夫卻不幸死亡，那之後她就瘋了。好心的老太太不忍心而收容她，也許只有說出她關心的人的名字可以喚醒她，也許亡靈之書有她未婚夫的名字。

8 十字路口



有人被吊死在樹上，可是他的靈魂不得安息，因為他是被冤枉的。他叫安布羅斯，法官因為找不到殺艾德華的人就拿他頂罪，如果能為他找出真兇那他就能得到解脫。他並說老巫婆為了要修道院中的圖書館鑰匙而殺死和尚，如果你幫他，他會把鑰匙給你。原來巫婆要的是一本叫「天外儀式」的書，可是和尚們也不知道。進屋和巫婆交談，巫婆告訴你她找天外儀式，不過是為了解救她的祖父，因為她的祖父弗拉米爾被吸血鬼攻擊而成為吸血鬼。結果村民不但殺死他並在埋葬後在他頭骨上釘上一根大鐵釘，結果他的祖父被召喚回來擔任陵寢守衛使得她十分難過。她並知道如何召喚黑水潭中老船夫的方法，因為只有老船夫才能載人安全到達黑水潭中的島嶼。那需要一支象牙號角，並刻上一些咒文才行，只要能幫她解救她的祖父她就會幫你，至於護身符是防止某些鬼怪的傷害，其實是針對光魔的。問題來了，要想完成此預言就必須要有「天外儀式」，可是你必須先解救安布羅斯才能得到鑰匙，因此我們先跳到下面的預言，做完再回來。

／待續／



奇門遁甲之九五真龍攻略(二)

十二、天神

往集慶城途中，經過一個村莊時勇敢的往樟地方向走去，走到底就會發現一個洞穴入口，天神就躲在裡面。天神會給兩軍隊伍中第一人任選一要求--速度最快、智力最高或潛力最大。你要把欲改變的人利用【排列】排在第一位。建議給常遇春智力最高，這樣子常遇春就有潛力 255 、智力 255 ，若內功再練到 255 ，那他就



變得超強了。

十三、集慶城

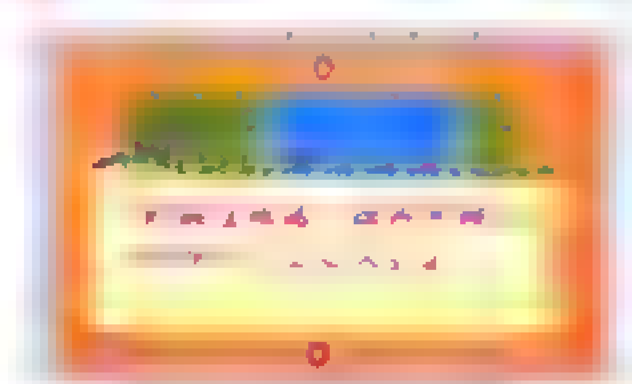
在城中會得到破八卦陣的一些訊息，要有三賢者錦囊及玩家聰穎的智慧才能解開謎題。往後幾個城中會一一得到錦囊，所以容後再一一介紹。集慶城北邊有一棵小樹，藏著非常棒的寶藏--【南斗針】耶！武裝起來醫術有 255 。一出城門，忽然風起雷響，劉伯溫卜得風雷益卦，需有長男長女之助才能過關。劉伯溫在隊伍中年紀較大是為長男，好吧！往北城去吧！

十四、金66666666

往鎮江城途中，左邊原野有一大片樟地。別忘了樟地後邊通常藏著豐富的寶藏，你如果敢試一試往往有驚人的發現。這個迷宮還真煩，走來走去都一樣，而且沒發現任何寶物，耐起性子再往內走吧！終於，沒錯！正是金 66666666 。這下你發了，以前那些買不起的丹藥武器，多買幾個拿來丟著吧！

十五、鎮江城

在鎮江城城內其中一座橋左邊，有一棵長得比較奇怪的樹，調查看看，正是拿錦囊的提示：錦囊埋藏處，附與有緣人，右移X，上走夂。這是



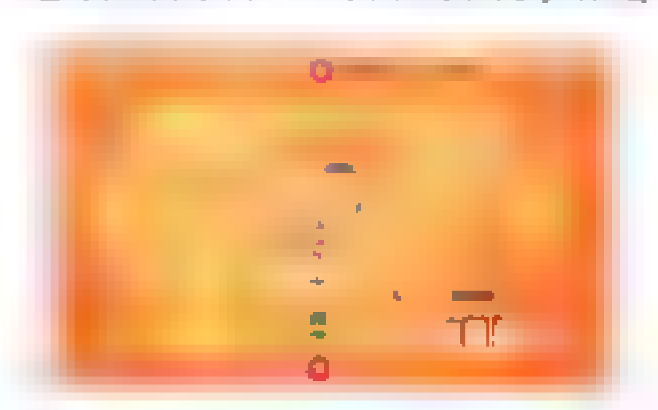
什麼碗糕？城內有一老者告訴你古中國的數字，原來一到十為〡、〢、〣、X、〥、〦、〧、〨、夂、十，因此就是在原地右移 4 步，上走 9 步，再調查一下，即可得錦囊一。注意城內有 個賣飯包的老人，現在因沒有容器，所以無法向他購買。

十六、常州城

錦囊二在常州城內一個餓鬼身上。但其一直嚷著要吃飯包，真奇怪，想吃飯包不會自己去買，還是他吃鐵路局的飯包吃得怕了，強調一定要是鎮江城的飯包。首先要拿瓶皿到鎮江城花金 500 買飯包給餓鬼，即可得錦囊 。

十七、宜興城／寧國城

宜興城兵多將勇，不容易打贏，打贏後再往寧國城去。要先收到朱亮祖，找到集慶城老者的長女，便自動回到集慶



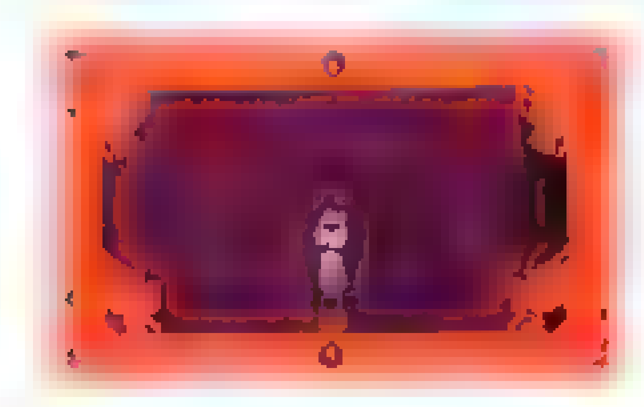
城老者的屋內。向老者說話，他會告訴你八卦陣入口處，再向長女說話就可得到錦囊 。好吧！先回找主公。主公按照劉伯溫所提議，把其父親之骨灰交給隊伍，吩咐在找到龍穴後將其埋入。一進去右谷口，便會大霧迷漫，難以辨方位。這時先使用奇石，視野便可恢復正常。發現谷內有一先天八卦卦形排列的地形，而中央有

一棵樹，根據老者的提示，就進去了。

十八、八卦陣

一進八卦陣，向兩邊的守衛說話，他會告訴你這是第幾關，你再打開第幾個錦囊便可，此時先打開錦囊一。

錦囊一寫著：易者，窮則變，變則通，通則達，達則久，久則謂之神。意思是說當你走到無路可走時，試著變方向



往牆的地方走去，便會柳暗花明又一村的新路呈現出來。之後就是走迷宮，多繞幾圈自然可達第二關入口。

錦囊二寫著：山中遇水而阻，上坎下艮是爲【蹇】卦，此爲四困卦之一，宜走極陰柔方位避之爲吉，反之大凶。極陰柔？在集慶有人提示極陰柔之卦位爲坤卦，方位在西南。此即易經卦義之解釋，【蹇】利西南不利東北。

進入第三關，打開第三個錦囊。

錦囊三寫著：從初爻至上爻走【泰】卦六爻爻形。若失敗可回八卦圖再試。讀者可依集慶城百姓對話提示得知：【否】極【泰】來，又【否】卦爲上天下地，而易經的【極】是陽爻之【極】變陰爻，陰爻之【極】變陽爻，故【泰】卦卦形爲上地下天（與【否】卦陰陽互變），故從下而上，依次爲三個陽爻，三個陰爻，所以只要從八卦圖中走三次陽爻，再走三次陰爻，即可過關。

過了三關八卦陣，可在路旁找到二個寶箱，有不錯的寶物。道路的盡頭是龍穴所在，將骨灰埋入後便可回到集慶城。



十九、蔘王鬚

過八卦陣後，回到集慶城，遇到一小孩，他會問你說：怎麼發現他的，放了他好不好？若回答好，即可得到【蔘王



鬚】，【蔘王鬚】可增加內力，若你貪心回答不好的話，你可要爲你的貪心付出代價了。

二十、武關城／商州城／關中城

休息過後，主公要胡明、李文忠往北攻山東，而徐達、常遇春等往西略武關破商州。從集慶城到武關城，最好依著大地圖走，在太平城西的大石頭現在移開了，順著白路走便可。途中有【升級丹】。往商州城中，也有寶藏可拿，是【七星劍】。之後要找到一密道通往關中城，密道入口在一老者房間內。關中城一士兵來報，主公要人帶來回，劉伯溫恐主公要以大軍助紅軍抵擋元軍百萬雄兵，如此一來，便情況不妙，最好讓其二虎競食，我軍再坐收漁翁之利。因此劉伯溫以將在外軍命有所不受拒絕回去。

二十一、絳洲城／蛇村

從關中城到絳州城中，又有一大堆寶藏，不用說，又是藏在摩地後邊，有【傾龍元】、【寫絲甲】、【怒龍丹】【破天弓】，別忘了小樹也有寶藏。村民告訴你一蛇傷歌訣好像不錯：中醫將蛇毒分爲三種：風毒、火毒、風火毒。毒蛇傷須分清，辨症才能抓病情。風毒之蛇咬傷輕，手腳麻痺口難張；火毒之蛇腫痛病，出血不止最分明。若是兩樣都如應，風火毒蛇可斷定，村醫也會告訴你各種蛇傷的治法。救了一老者的兒子後，他會告訴你在蛇村東南角是蛇洞的入口。一進金蛇王洞，可使用昔日在太平城內的【雄黃酒】，便不怕其他小蛇的攻擊。打敗金蛇王後，有【赤龍鱗】、【金蛇矛】可拿。

二十二、沁洲城／遼潞城／冀寧城

攻下沁州城後可收到吳禎、吳良二兄弟。再往北打遼潞城。遼潞城城堅難攻，只好先退回沁州城。只好先攻沁州城北方糧倉，但會先遇到沐英，這是不錯的弓箭手。收了沐英後，往北邊是王田胄的糧倉。

糧倉裡面也有個寶藏喔！

二十三、眞定城／完州城

再來依序打眞定城／完州城。記得【羊皮卷】使用後，出現以下字句：「天書贈有緣，只待他日遊。完州二首詩，字字天機留。」完州終於來了。眞定城裡東南樹下有增強體能的事物，眞定城往完州城途中有【升級丹】，在主角上方的小樹。

二十四、奇門天書

完州城裡有兩個老者說的



詩有玄機。

詩一：

洞察機先窮乃見，
南面稱王神龍現，
八卦陰陽斷吉凶，
步步為營根基建。

詩二

調兵遣將神如飛，
查形探勢殆臨面，
三向背論得失，
次次不饒明君響。

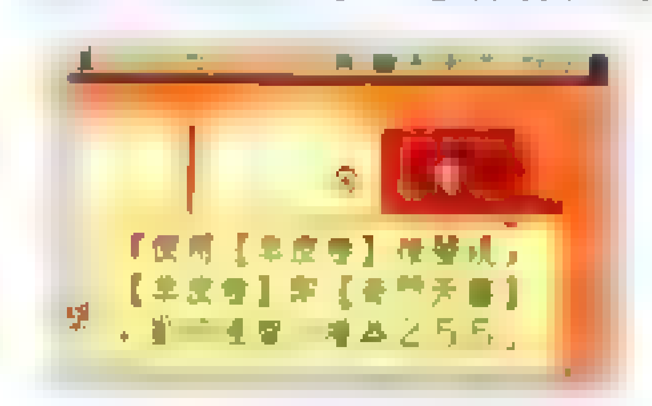
這是什麼提示？又對仗又押韻的普通詩句。把兩個老者說的話排成上列形式，再觀察第一行，意思就很明顯了。【洞南八步，調查三次】，進入完州城城右邊的洞穴中，往南走八步，再調查三次，就有一段話出現，意思是說【奇門天書】遠在天邊近在眼前，其實



【羊皮卷】就是【奇門天書】，趕快使用看看，哇！劉伯溫的智力變成 255。好了！可出洞去了。

二十五、大同城／興合城／遼陽城

往大同城途中，有一顆【升級丹】。攻下大同城再攻下興合城，有耿炳文加入。在遼陽城與趙覬、李文忠會合後便



回集慶城了。

二十六、子午北斗陣

修生養息一陣子之後，一天探子也報前龍星陳友諒弒了徐壽輝，並聯合東吳張士誠領軍來攻。根據軍情分析，陳友諒野心大必先解決，如此，應天之守備便交給湯和、耿炳文守寧國，胡大海守常州；胡深守宜興，並傳書和州守將鄧愈與我軍在太平前二百里處會合。劉伯溫以奇門遁甲之術佈陣反出生門，結果大獲全勝。陳友諒推說是最近龍體欠安才小讓一次便退走了。無論如何，還是不放心。

探子來報陳友諒軍心不穩，我軍正可使計。據聞陳友諒正在大量製造槍炮，糟糕！還好聽說有人會做神火槍與神火砲，威力奇大且準確度高，但要先通過子午北斗陣。先向一老者拿到紫金囊，紫金囊是過子午北斗陣的重要錦囊，所以必須在集慶城內拿到紫金囊。從集慶城宮殿出來時，外面排了一大羣人，那是過子午北斗陣的提示，必須注意以及了解其中算法，才能過子午北斗陣。子午北斗陣入口在集慶城城東矩陣樹林的中間點，進入後，打開紫金囊。

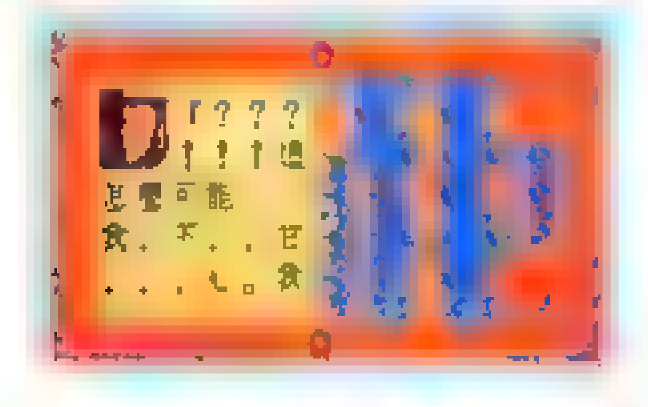
紫金囊寫著：

起位為天旋，向上走一月一日，向下走二月二日，向左走三月三日，向右走四月四日之北斗之光。依天樞（巳）、天璇（申、亥）、天機（卯、午）、天權（子、酉）、玉衡（辰）、開陽（未）、搖光（丑、寅、戌）再回到天樞的方式，依提示說明數之。起位為天旋，向上走一月一日，停位為玉衡，從天旋算到玉衡，為四，所以向上走四步。依此類推，向下走二月二日，停位為天旋，所以向下走一步。向左走三月三日，停位為天璣，所以向左走二步。向右走四月四日，停位為搖光，所以向右走六步。依照步數走之後，到最上方走進屋子裡面，便可得到【神火槍】及【神火砲】。若不想知道算法，您只要記得 4126 即可。屋旁兩顆樹有升級丹不要忘了。如果你會過子午北斗陣，西元幾年幾月幾日是星期幾掐捏手指便可算出，子午北斗陣是一萬年曆之精髓。

從此便不需要日曆與月曆。注意把【神火炮】給朱亮祖；【神火槍】給沐英，才能發揮其最大功效。

二十七、南昌城／江州城／安豐城／武昌城

取得【神火槍】及【神火炮】之後就不必怕陳友諒了。攻下南昌城後丁普勝投降我軍。再往西攻江州城，傅友德會加入我軍。不久探子來報，百萬元軍圍安豐，主公欲率兵去救，劉伯溫一聽不得了，這太危險了，大軍撤回集慶城。還好元軍起內鬨，已撤回北方。好了，我軍先攻下安豐，這時宋濂加入我軍，先回集慶城去。探子來報陳友諒率千艘戰艦來攻，主公下令先解決陳友諒。攻下武昌城後，可在一屋內找到九個寶箱。如今陳友諒大軍集結在鄱陽湖，劉伯溫說：「陸地安營，其兵怕風；水地安營，其兵怕人。昔日赤壁之戰，曹操便因孔明借東風之火計而大敗；今其聯船結寨，正取禍之道。」故以奇門遁甲之術，招六丁六甲之神，向天祈



風。結束了陳友諒，這是中國幾千年來最大規模的水戰，這一戰奠定了明主公的地位。

二十八、建寧城／汀州城

回集慶城後，主公說陳友定為元把守汀州，近來十分貪殘、擾郡縣、脅迫元臣。今欲遣兵剿滅這廝，諸將們摩拳擦掌，躍躍欲試。我軍接令之後出發。八卦陣南方現在可通過，建寧城與汀州城都不易攻下，不可粗心。打贏後劉伯溫卜卦曰南下不利，先回集慶城。探子報：張士誠知我王告稱吳王，便自稱皇帝，國號大周，改年號天祐。張士誠部下到處燒殺擄掠，百姓苦不堪言。因此主公說：「趁此良日良時，諸將便即刻起兵，討伐張士誠。諸位先克淮安，剪其東北股肱之地。」淮安城在應天城東北，需先從寧國城坐船通過長江，再通過揚州城便可得見。

二十九、揚州城／淮安城／泰州城

大軍坐船通過長江，攻下揚州城後徐達曰：「淮安城極其堅固，兵多糧廣，以力攻之，必不易克，徒傷士卒之命，莫若乘機另生計較，便先在此地安營。」結果探子報：張士誠五子張較領兵從我軍背後攻來，行軍速度極快。還來不及佈陣敵軍便攻過來了。還好我軍臨危不亂，化險為夷。張較說這次只是試試我軍，要我軍不要得意的太早。淮安守將史彥忠有勇有謀不易對付，但也只是不易對付而已。再來要攻張士誠的根據地，需先經過太湖。淮安城對面便是太湖了，太湖可是個大湖，我軍需坐船渡湖而過。這裡可收到趙繼祖，過了太湖，便到其巢穴泰州城了，泰州城前有五道關卡，但沒關係，還好一老者給我軍四粒【百選丹】。張士誠的兄弟大將正在嚴陣以待，我軍不要輕敵，最後反撲之力是很可怕的。過了五關再攻下泰州城，潘原明、呂珍會加入我軍。回大本營後，主公登帝位，封賞諸侯……，再來便是南征北討打元軍了。主公說：「李文忠為元帥，領沐英、朱亮祖、廖永忠、廖永安伐方國珍，取浙東之地；徐達、常遇春、郭英、華雲龍與右丞相劉基北伐胡元；湯和為元帥，領吳禎、吳良、潘原明、呂珍等，伐陳友定，取閩、廣之地；鄧愈為元帥，領康茂才、張德勝、張天佑、孫炎等西取明玉珍。」

三十、南征北討

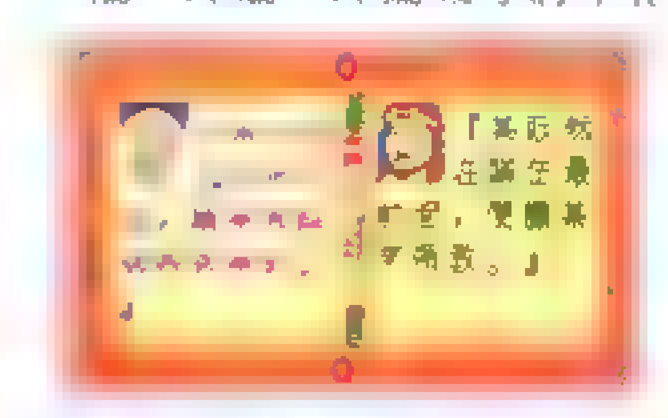
話說李文忠軍，望浙東而行。打下台州城後發現浙東到福建沿岸常有倭寇侵擾，沿海百姓常被洗劫，倭寇善用忍術，不好對付。並且得到訊息說：忍術九招，同佛教的萬了大法，奇門遁甲之如來八法。初級學手印、中級學符咒、高級學靠力開發。忍者九招手印口訣為：臨、兵、鬥、者、皆、陣、列、在、前。南寨便是忍者之寨，由五行忍者把關，闖關通過便可到達溫州。這些忍者都會發出ｘｘ一擊，不容易對付。打贏後便可攻下溫州城。李文忠曰：「今湯元帥征福建，未聞捷報，我軍便速南下，合攻陳友定。」大軍遂南下。話說湯和軍，追敵來到延平城前。湯和曰：「此地天險多，敵將狡詐，我軍多次叫戰使計，彼皆未理。欲強攻，恐其另出一軍由水道繞我後背，欲

圍城，城背又需水軍……。還好李文忠來了，水軍已封其退路。打下延平城後陳友定終於死了，南方安定了。

話說鄧愈軍，來到襄陽城前。襄陽元守將怕死跑了，連抵擋都沒有。荊州城守將任亮驍勇善謀，齊都是元王子，善謀略。這兩人都不是普通人物，要小心一點。荊州城再往西是一處窪地，荊州城西有地行怪怪的，調察一下可發現去瘀丹。大軍往西正遇丁世珍，知我軍到此，特來截殺。不知是其設下的詭計還是天災，忽然地動山搖，湖破水溢，諸人皆入湖水中。探子報：我軍大部分兵士俱存，但糧食、武器、馬匹盡入水中；敵軍從湖中另一頭上岸，正追我軍而來。孫炎下令我軍往前方森林避敵。康茂才曰：「我軍軍糧已失，如何果腹？」正擔心之間探子來報：我軍軍士有人找到【山芹菜】，準備生食。孫炎一看說：「不可。此不為【山芹菜】，而為【毛茛】。其葉同有三片，然【山芹菜】之花為白色散狀，而此花為黃色是為【毛茛】，有毒。」探子又報：敵軍已過草海，正紮營煮食，此為其食物。孫炎看了說：「此為【姑婆芋】有毒，只因其甚似【山芋】而被誤食。【山芋】之根較小、葉長細毛，水流而成滴；【姑婆芋】之根頗大，葉上無毛，水流而散，此其區分也。看來有孫炎在，我軍是無憂無慮的，就當作野餐好了。康茂才說其願往荊州求救兵。十日後，大隊已出森林。湯和元帥、李文忠元帥、朱亮祖元帥率郭英、沐英將軍來救我。

攻下歸州城後，百姓說往西南是瞿塘關，瞿塘關前是金沙江。當年諸葛武侯便在此江中豎立銅樁鐵柱，以鐵索鎖住，以拒東吳之師。後來蜀王孟昶便在柱間築成瞿塘關。目前瞿塘關守將在關上和羊角山間，造一鐵橋，橫截關上，橋上備飛弩、火槍等物。看來極難通過。某康茂才、張德勝一聽，直說願領兵攻敵，以報皇恩。結果……康茂才、張德勝被亂箭槍弩射死。湯和決定等從山路打其側背，攻其不備。便繞過直接攻打此為劍閣關。過劍閣關便是綿竹關。綿竹關過了之後便是成都城了，成都城前有三個關卡。大軍決定先休息，由沐英先以小隊探路。不久探子報：敵軍細作在我軍飲水中下毒，部將多人生病。湯和曰：「此恐為【神農本草經】下經之【天雄】，速以【生烏頭】解之。」鄧愈曰：「【草烏頭】亦為毒物，以毒攻毒不失為良策，然須以【大棗】為佐，消其毒性。」還好我軍將帥各個懂醫術。三天後打下成都城，成都城某屋內，藏有許多寶物。

回集慶之後，部隊先休息幾天，主公說：今元軍二帥不合，互不相助，我軍正可個個擊破。今孛羅鐵木兒屯兵關外，孤城無援，諸將便先滅其兵威。湯和、郭英、華雲龍……分兵鎮守各地……。劉丞相、沐元帥、朱元帥便往濠州城。徐、常元帥，鄧、李兩位將軍，正在濠州城等。到了濠州城號，徐達說我軍經過幾個月的努力，把渡船戰艦造好了，我們七大軍可渡船北攻。渡河後往東北便可到達通往東北的第一關：蟬關。蟬關城守將不花



需和我軍對抗，我中了埋伏，徐達或常遇春便可打贏。再來打沂州城，守將王宣、李保保都不是簡單人物。不花戰敗後退往萊州城，這次會戰便可見識其智謀。沂州城之後或許會有到其他寶箱沒有東西，因都被元軍搜刮走了。一進萊州城，覺得奇怪，怎麼不用打就攻下來了。百姓有人看見不花帶此守將鬼鬼祟祟的，不知道有何陰謀，看來若不打敗不花，此城很難平定。正在遲疑間，出城便遇到不花，戰鬥務必盡力終於打贏了，先去客棧睡一下。結果遇到元守將張良弼埋伏，我軍中了人計，死傷慘重，還好我軍的醫術不錯。哪一關會遇到孛羅的軍隊裝備只次於擴廓的軍隊，是元軍主力之一，約有四十萬人。還好打贏了，齊寧府是元第一猛將擴廓，看一下他的屬性，[illegible]頂都245[illegible]，簡直[illegible]



征人。還好他兵少，先解決他，但是被他逃掉了。百姓說：東道草原上常有狼群出現，此[illegible]商旅皆視為畏途。擴闊

東道內有一神秘山洞，有一座封千年的武器【龍吟槍】，及昔日戰神所留下的【戰神甲】。得到這兩個寶物後便可到雲蒙村。

常遇春曰：「徐元帥久攻此城，不能陷之；倘河南元軍趕來救援，反而不美。不若先攻下周圍諸城，以孤立汴梁，則其便不能自守。」[illegible]：「此計極妙。汴梁府中間是新安城；北面是澠池城；西面是洛陽城，傳聞守將乃胡元四猛及敗將脫因，諸位小心，不可輕敵。依序攻下此三城後，劉伯溫曰：「某見汴梁府城，是隱龜型。龜門是頭，龜門是尾。龜之性，負水而出，乘風則散。今值秋之時，正水木相乘之會，今可借風襲擊其尾，則首必出。某便用天書所載之法，向天祈風。結果汴梁府城內無名火起於城倉內燃燒，又突然雷雨交加，大雨奔注。其中糧被焚者十之八九，餘者又被大雨沖散，其守軍驚嚇不已

終於[illegible]，[illegible]有不少寶物，您要找一找。再來打潼關城，路上要撿到【龍吟戟】，這是唯一的 255 攻擊武器。

再來[illegible]，結果在渡口便遇到伏兵。擺脫後便往平陽關。城內有一百姓問：隨軍的常遇春元帥在嗎？武當張三丰道長要某轉述四句詩，「一生多英武，胸中虎豹韜。先於和裡貴，後向柳中亡。」好像不好，常遇春是在和州城發跡的，難到會在ｘｘ亡？？？？往北打下德勝城。德勝城過後是柳河城。好像有點不祥的預兆，怎麼出現【柳】字了呢？！柳河城現在是達爾赤鎮守，其麾下是有名的槍炮隊。如果隊伍中有常遇春，便會被射殺。劉伯溫的【禹步值人步斗法】只有一半的機會救回。若要避開，在打柳河城時先將常遇春排到隊伍後面，只要[illegible]就好。柳河城過後是[illegible]，[illegible]有勇謀，兵數又多，不容易對付。保定城後是大都城了。大都周圍佈有戍衛重兵，附小若直接進攻，恐死傷必重，還是穩穩當當的一關一關打上來。第一關是元軍飛鳥隊，[illegible]



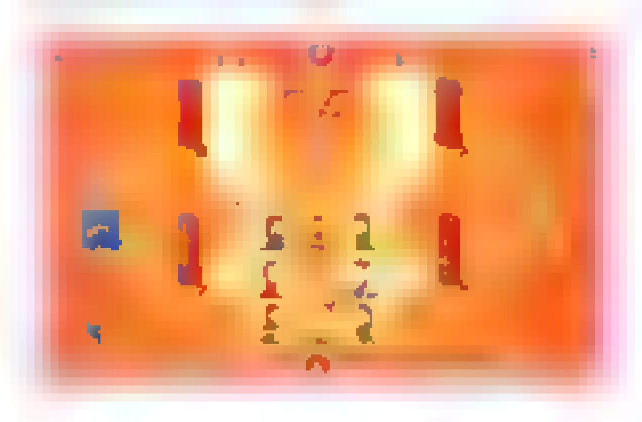
要小心。最後幾關戰鬥必須擺奇門遁甲陣，定生死門，對方也擺奇門遁甲陣，若攻擊[illegible]攻到對方死門，則攻擊力會反彈自己。所以必須反覆測試，找到對方死門，然後全力攻擊，直到死門死了之後，陣法就破了，破陣後就可輕易打敗敵



手。記得適時使用【大還丹】。本篇攻略細節[illegible]



[illegible]已品嚐，最後[illegible]



三十一、後記

[illegible]



肚腹三里留
腰背委中求
頭項尋列缺
面口合谷收
內關心胸胃
脅肋用支溝
外傷陽陵泉
婦科三陰交
安胎公孫[illegible]
[illegible]
安神神門[illegible]
阿是不可缺

命卜相醫山的五術內容是否會太淺或太深呢？如果您有寶貴的意見，不妨投稿"不可不快"專欄，以作為奇門遁甲Ⅱ的參考。另外，片頭中玉皇大帝說過是天意這句話有些人會覺得奇怪，其實"天意"是指玉皇大帝之意，殊不知天外有天，"天意"若解為"自然的規律"，不知各位您是否滿意？

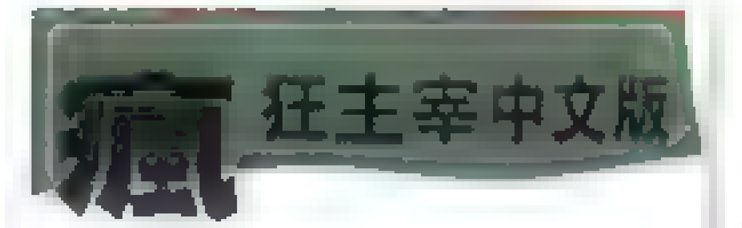
奇門遁甲Ⅱ已在努力開發中，敬請期待。

/全篇完/

不吐不快







瘋狂主宰中文版

記得當時在滿懷着稱霸天下，主宰世界的雄心壯志驅使下，買下了瘋狂主宰中文版，結果 $@%#．．．．主宰還沒當成就被K得滿頭包，只看見白光一閃，聽見我的子民慘叫一聲後全部化爲灰燼！

要進入遊戲時，得有心理準備，電腦會作弊！（電腦對手會先挑礦產較豐富之地點，留下較貧瘠的土地）不過在核子彈發展前之紀元尚無傷大雅，因爲即使礦產不豐只是種族之進化稍慢，對整個大局影響較小。但是從第五紀元開始，影響就很大了！只要有人一開始生產核子彈，整個戰略情勢馬上改觀，左鄰右舍就有人要倒大楣了，要是很不幸，你的領地礦產貧瘠或是沒有製造核子彈的原料的話，奉勸你趕快另謀出路，不然只有準備接受敵人陰險狡詐的笑聲了。因爲即使擁有各型防衛武器，天外飛來一顆核子彈，一切全都化爲烏有！唯有雷射炮能將它擊落而不使本身受到傷害，不過還要等到第六、七紀元以後科技水準，才有能力研發，但受限於工藝水準的問題，每門雷射炮只能用一次，而且開發製造過程耗費相當多之時間、人力、物力。

另外有個情況一直令人費解，就是既有渡海作戰，爲何武器只有飛機而沒有船。且所有飛機被擊毀後除了坐以待斃外，就是和敵人隔海對望、大眼瞪小眼外別無他法。實在想不通，造一艘船會比造一架飛機難嗎？

最後叫人詬病的問題是：一進入遊戲後竟然無法脫離，要脫離時必須重新開機，每次碰到這種事，我實在就很 @#$%．．．．

●超級貓



天使帝國

能認識這個遊戲，就不得不感謝某位同學的恩澤

那天大夥一票人到同學家玩，只見他一個人從頭到尾死守在電腦桌前，眼不離螢幕，手不離鍵盤。正要弄清楚他到底是中了什麼邪的時候，基於男人天性的本能，不小心便瞥見在螢幕裡頭竟是如此無邊春色、波光粼粼，不過你別誤會，這可是個非常健康的遊戲喔！

光是這個龐大的美少女陣容，就不得不讓我感念美工哥哥和美工姐姐所投注的努力，那簡直就是把藝術昇華到一個無遠弗屆的境界，將上帝賦予人類難形的自然美，綻放出聖潔的光輝（啊！好像有點太激動），不過說真的，這種美工實力絕不亞於日本軟體，只要有心，我們自己還是可以做的很好。

不知道你有沒有發現，這個遊戲的主要人物，不論是妮雅這邊的皇族，或是手下的姊妹淘，乃至於反派那邊的大姊頭，儼然是一整個波霸族，說是天使帝國，倒不如說是波霸國帝國來的貼切，尤其是妮雅的姊姊－瑪姬那迷人的風采，更是傲視群峰，胸懷大志，只可惜終究是天妒紅顏，才剛亮相不久便撒手人寰。

聽說天使帝國馬上出第二代了，希望它能延續一代精緻的畫風，並改善AI過低的缺點，好好滋潤我乾涸已久的心靈吧！

●小寶

軒轅劍2

本遊戲畫面、音樂均十分優異，遠勝其他大多數國產遊戲，足見DOMO小組的功力與水準之高，但仍有些關於此遊戲的缺點，筆者想一吐爲快。

首先，此遊戲和Stacker即時壓縮軟體在筆者的486電腦上有嚴重相衝，很容易當機，不管有沒有載入快取程式都一樣。其次，本遊戲的檔案相當多（上千個），非常浪費硬碟空間，爲何不學學魔法門外傳系列把檔案連結起來，一方面可節省硬碟空間，另一方面也可加快讀取速度。

筆者最大的盼望，是希望在下一代能改掉"踩地雷式"的練功方式；讓玩家有選擇要不要練功戰鬥的自由，而不是利用此方式來延長遊戲攻略時數，浪費玩家太多的時間。

總括而言，精美的圖形與驚人的戰鬥特效（雖然有些地方和Lands of lore頗雷同，如火球術．．．），仍使得此遊






戲相當值得一玩，但希望該小組於下一代能力求完美，改正一些本遊戲的缺點。





「猴島小英雄II」真是一個不可多得的好遊戲，不但畫面精緻，音樂一流外，其故事也十分吸引人。不過我覺得主角臉部表情才是遊戲的靈魂所在。例如在酒吧中要拿大哥大的「口水黏液物」時，主角若不小心碰到此「液體」，其噁心透頂的表情也讓人覺得胃酸上升（反胃）。又如主角偷了東西，眼珠子滴溜溜的轉，也十分逗趣。不過今天我要吐的不是這些，而是在里察克城堡中的迷宮。話說看到骷髏門，便聯想到死去的父母為賣力演出的骷髏歌舞，連忙拿出舞步來找正確的門；又兼者有大禹的「過門而不入」的偉大情操，拉開門後竟不知要進去，就這樣走得昏頭轉向也走不出個所以然。

我一直很羨慕主角的「超級神奇伸縮口袋」，不管多大的東西都能塞入，或許以後我會找他來賣這種口袋給一些玩RPG的玩者們，解決裝備空間不足的問題，再配合史丹三寸不爛之舌的推銷下，一定會大發利市的。





說到這個GAME呀，哈！哈哈！哈哈哈！哈哈哈...（已經玩的接近瘋狂了），自從玩了這個毀滅戰士後，晚上出門必帶瓦斯槍。（後遺症過重）當初第一次看到毀滅戰士時，便買了回來，自己玩...帥呆了！把朋友找來連線，玩到接近尾聲時，嘿！嘿嘿！嘿嘿嘿！（又失控了）我的朋友「不小心」送了我一粒花生米，接著我又「還給他」二顆巧克力豆，他又請了我一頓「大箭大餐」，我讓他試吃了「電漿」，似乎他不太愛吃，為了表示友好，我們雙方都把自己所擁有的武器「展示」給對方，結果，我被殺了14次，我朋友16次，好爽快！毀滅戰士實在是非常好玩，以它的畫面流暢、音效，足以勝過大型電玩，正因如此，膽子不夠的請勿輕易嘗試，反應不夠的，也不要嘗試，腦筋不清醒的，別去嘗試，不過，如果能召幾個朋友在旁，一定能讓你玩的非常盡興，因為毀滅戰士是一個非常「暴力」的GAME，最後筆者給你一個建議，凌晨1點，打開毀滅戰士，大燈關掉，打開音效，嘿嘿嘿....



唉！三國志--這個令我又愛又恨的遊戲。自從當初不小心從展示架上看到了「它」，我就著了魔了。在我那臺XT單色電腦上，打了一場又一場的戰爭。然而有一天，不幸的事卻發生了，當我興致勃勃地開機，插磁片，心愛的它竟然在進入標題畫面後立刻跳到版權宣告的畫面，然後當機！我不死心地又試了一次，結果進入後第一季的災害發生時，它讀了又讀，竟又...。經過了一番掙扎，我拿著所剩無幾的零用錢，又去買了一盒，然而幾個月後，它又...。唉！現在在我抽屜裡，已有四盒的三國志了。





「滄海一聲笑，滔滔兩岸潮...」這「笑傲江湖」正是我一腳踏入金庸世界的開始。自從軟體世界發佈了出片消息後，我幾乎天天到電腦公司報到。等著等著，到了三月二十七日那天，我正想如何用意志力撐過這連續的三天假期時，同學竟打電話告訴我，「笑傲江湖」已經出了。天哪！這樣的大消息，我竟然最後知道！馬上跑到常去的公司，什麼？沒有！這時我眼睛紅了，全身血脈逆行，幾乎走火入魔，幸而老弟指引了一條明路--到學校對面去找。立刻騎單車狂飆了一小時去買。回程時自覺內功大增、身輕如燕、迅捷如風。經過先前的電腦公司，不經意地一瞥，登時如受重創，全身氣血翻滾，差點摔下車來。因為門口貼了一張海報，清清楚楚地四個大字「笑傲江湖」天哪！

CAO-CAO





本文作者： STAR KNIGHT

若要說目前最熱門的遊戲的話，『DOOM』（國內由精訊代理，譯為『毀滅戰士』）絕對是其中之一。在一年多前，ID SOFTWARE 剛推出『3D 德軍總部』時，就引起了眾多玩家的矚目。那時在國內外，不知有多少人深入德軍的秘密基地，手持著沉重的六管鏈砲，向蜂擁而來的大批德軍，展開一陣陣的瘋狂掃射。我們來看看玩過的玩家，對遊戲所作的下列敘述：『眼見著敵人積屍如山、血流成河……（中間省略，否則搞不好會被列為限制級的）心中不禁浮出一陣陣的快感；彷彿所有內心的積悶與不滿，都隨著敵人的生命而消失無蹤……啊哈哈……還有人活著嗎？再吃我一排子彈！』（該位玩家目前正在＊＊＊療養院休養中）。由此可知『3D 德軍總部』的魅力一般。當雜誌上出現有關『DOOM』的消息時，哇塞！幾近誇張的遊戲畫面，而且還可以上下樓梯，和窗外的敵人作戰！從此以後，我就不時無刻地注意『DOOM』的最新動態。後來試玩版在 BBS 上開始流傳，想必有很多玩家都曾試過，可惜筆者正忙於資訊展，只稍為碰了一下（後來還是把它玩過了）。直到最近拿到正式版的遊戲之後，筆者才特地花了數天的時間，把這套『可怕』的遊戲研究了一遍。為什麼說『可怕』呢？可從以下數點來分析：





一、程式技術之可怕：

遊戲以第一人的 3D 視野展開，無論是前進後退、左右旋轉，乃至上下樓梯或電梯，都不再是有角度的跳格方式，而表現出極為流暢的無段捲動（所謂流暢，乃是指 486 DX 2 66，並配備 8MB 的 RAM 而言）。尤其是隔著窗戶和遠處的敵人作戰，光是這一點，就令人感到無比的驚嘆。比起前作『3D 德軍總部』，或是與其它公司合作的救世聖主（SHADOW CASTER），『DOOM』的技術可以說是更為精進，令人不禁懷疑，ID 是否在製作救世聖主時，特意在 3D 技術上保留了一手呢？比起目前 PC 上的任何遊戲，甚至是遊樂器，都可說是毫不遜色。

二、背景圖形之可怕：

除了 3D 技術之外，ID 在圖形的造形及處理上，也都比目前市面上的一些 3D 遊戲更為細心。舉凡最基本的牆壁、解謎物品，到動態的敵人、機關，在遊戲進行中皆栩栩如生，動感迫力十足，讓你幾乎分不清這是個遊戲，而恍惚置身在真實的恐怖電影中。如果你的心臟並不是很好，或者是膽量不夠的話，最好別在晚上獨自玩這個遊戲，否則發生任何事故，可別怪筆者沒告訴你（若你有聲霸卡的話，效果會更好）。當你和敵人或物品位於不同的位置時，也都有不同角度的圖形，而不再只是一個永遠面對著你的正面圖形。有時候，你還可以偷偷摸摸地從敵人身後靠近，再用電鋸『嘎……』（此段過於殘暴血腥，故予以刪除）。

三、劇本難度之可怕：

遊戲中一共有三個劇本及四種難度。當你選擇最困難的等級時，不僅敵人大幅度地增加，就連強度也變強了許多。例如在某些關卡，原本是一大堆CACO DEMONS的地方，在最難

的等級時，偶爾還會多出一兩個 Baron of Hell。或許會有人說，只是多一兩隻怪物罷了，有啥可怕的？你可知道，Baron of Hell 是第一個劇本的最後首領？在這種強度之下，打到彈盡糧絕，兩手發軟是常有的事；不過『戰技』也可以練得相當精湛。拿著鏈砲掃射四周蜂擁而來的一大羣敵人，已經是家常便飯了。比較誇張的，就是用電鋸，利用地形及迅速確實的行動來鋸所有的一般敵人。筆者還曾經在寬廣的空地上，用電鋸與一隻距離至少五十公尺外的 CACO DEMON 單挑，結果毫無損傷地做掉了對方。有興趣的讀者，不妨試試看，保證快感十足。不過就整個過程而言，這些關卡還眞不像是人打的，像第一及第二劇本的關卡，簡直誇張到了極



點，幾乎讓人沒有喘息的機會，數以百計的敵人，眞的是有夠%$&#．．．。

四、聯手作戰之可怕：

『 DOOM 』有支援網路的功能。也就是說，如果你本身是網路使用的一份子的話，便可以和其他朋友共同作戰。遊戲中一共可以供一至四人同時作戰，因此平常覺得棘手的敵人，只要和夥伴共同作戰，還是可以擊倒的。不過子彈可是不長眼睛的，所以在一起作戰時，可小心點別把同伴及敵人一起炸上西天了。因此這個遊戲除了並肩作戰的模式之外，也提供了相互對決的模式。這兩種模式的不同之處，在於一開始出現的地方是否在同一處。當你在遊戲中，除了到處都有的敵人之外，也不時可以看到同伴在你的前面『呼嘯』而過（如果他正跑過你的面前時）。這時你要注意，是否是你的『不良戰友』，正在搶你預備要拿的物品，或是在逃避怪物的追殺，而把敵人引到你這裡，以便轉移攻擊。說到這點，便要提到遊戲中一個很有趣的特



色，就是敵人也會互相攻擊。如果有某個敵人在攻擊你時，不小心打到了另一個敵人，這時被打到的敵人，有可能會反



身攻擊回去，而造成內鬨。這是一個相當重要的地方，你可以利用它來清除異己，或是不花費任何彈藥就解決一堆敵人。

五、硬體需求之可怕：

『 DOOM 』因爲使用 DOS4GW，在保護模式下執行遊戲，所以至少要 386 以上並配備 4MB 的機種才能使用。但是如果你眞的要達到這遊戲眞正的完整效果時，最好具備以下的配備：

◆ 486 DX2 66或 PENTIUM 之機種

◆ 8MB RAM （愈大愈好，可多留些給快取程式用）

◆ SOUND BLASTER 2.0 或 Pro 再加個 ROLAND

當你滿足了這些條件後，你將能夠較有效地掌控主角的行動幅度，而不致因跳格而頓失準頭，同時也會因爲逼眞的音效，能夠很清楚用耳朵來掌控附近敵人的任何動靜。說眞的，『 DOOM 』極佳的聲光效果，再配合上優秀的操作技術，都可以拍近似電影的記錄片了（日本也有將遊戲過程拍成錄影帶的作法）。只是在此要先聲明一點，可別學壞了。

說到這裏，雖然筆者極端讚賞『 DOOM 』，但是秉持公平的原則，有些覺得有問題（或許可以稱之爲BUG）的地方，還是要提出來說明一下的。第一點，就是當你在重複儲存及載入進度時，有時會造成某些機關無法RESET，而導致卡死。這問題筆者曾經過兩次，經過反覆測試後（職業習慣也），確定是上述原因所造成的結果，而這種結果，有時會造成整個遊戲過程的卡死。舉例來說，當你在第二劇本的第二關時，若是因爲此因素，而導致北方閘門機關的整個卡死（就是門將無法打開至原高度），那你就因爲拿不到另一邊的鑰匙卡而導致該進度的卡死。若是你沒有其它備份檔的話，恭喜你，大概得要重新遊戲了。這應該是儲存時的資料問題，希望喜歡用『 LOAD & SAVE 』大法的玩家得小心這個可怕的陷阱（如果你會穿牆及無敵大法，那就沒啥關係了）。

第二點（這只算是個問題，不能算是BUG）就是速度在某些場景仍有相當的延遲。最嚴重的，就是在第三劇本的某個戶外關卡。當筆者用的電腦（486 DX2 66）只裝備4MB的RAM時，延遲之嚴重，根本無

法瞄準敵人，那時氣得差點沒去拿真的電鋸來鋸電腦。後來擴充成 8MB 之後，情形才大幅度地改善。若你電腦的RAM不足 8MB 時，還有兩個辦法：第一是切換成低解析模式，以精細度換取速度。二是把一般基本的常駐程式放在傳統記憶區內，以盡量保留延伸記憶區給遊戲執行（恰好和一般遊戲相反）。以最簡單的方式來說，就是以 FORMAT/S 指令製作開機片，再直接用來開機即可。

講到這裡，也該爲這遊戲下個評論了。整體來講，「DOOM」的整體表現，堪稱是震古爍今，絕對稱得上是經典之作。最重要的，就是它能營造出遊戲最首重的整體感覺，讓玩家能完全融入其中。君不見在高雄資訊展時，在一大堆試玩遊戲中，能讓玩家坐著霸戰最久的，還是「DOOM」，通常只要有略懂得本遊戲的玩家一坐下，就至少得去掉大半天的時間。我想所謂一個稱得上成功的遊戲，除了評論作家的讚美之外，最重要的，還是玩家的肯定。畢竟遊戲最重要的目的，就是讓玩的人能在遊戲過程中，得到他想要的。而「DOOM」正做到了這一點。

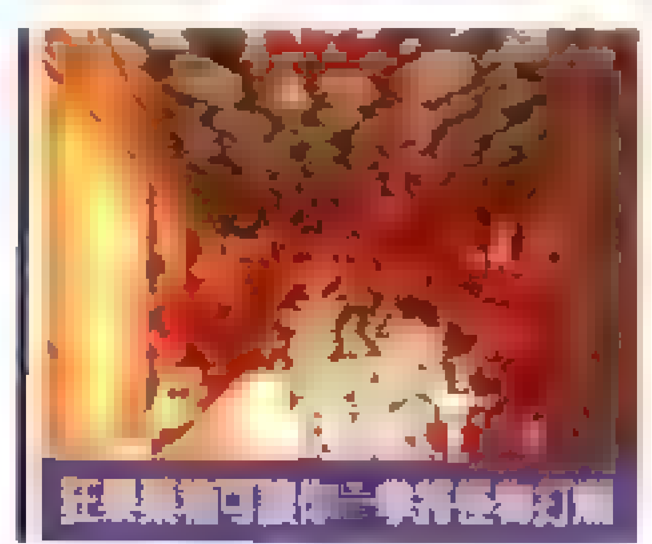
最後，筆者有個良心的建議：如果你想要享受「DOOM」的最高樂趣，不要懷疑，就選擇最高難度的等級，在盡可能不使用任何秘技之下，單槍匹馬地深入虎穴作戰。這樣的話，你一定能得到本遊戲的精髓--草木皆兵，步步殺機；神出鬼沒，以寡擊衆。願衆同好共勉之。

由於本遊戲難度頗高，爲了讓一般剛接觸的玩家也能很快地進入遊戲，筆者分別就武器物品及敵人三方面，依自己的心得略爲敘述之。若其他同好有其它更完整或文中遺漏之處，歡迎來函討論。

【武器】

徒手 HAND

若是真的沒有任何彈藥及電鋸的話，你只好靠天賦的武器來作戰了。雖說是徒手，但


狂暴藥箱可讓你一拳將怪物打爛

實際上手上還戴有手指虎（一種可套在手指上，通常是流氓用來打架的武器），所以還有點威力。若是你使用過狂暴藥箱後，威力將會大增，一般敵人只要一兩拳就可搞掉，配合無敵球的話，簡直是虎入羊群，秋風掃落葉般，再多的敵人也不夠扁。

電鋸 SAW

肉搏戰之最佳兵器，在第一劇本的第二關之某處便可找到。瞬間攻擊力並不大，但是持續性的殺傷力，會使大多數的敵人因劇痛而攻勢減緩。電


用電鋸鋸倒一群敵人

鋸可說是對付蜂擁而來的 DEMONS 之最佳選擇；不過若是配合好地形的話，還可以幹掉 CACO DEMONS 。

手槍 PISTOL

一開始就有的基本武器。雖然威力不大，但在初期還算自保有餘。不過找到更好的武器之後，還是趁早換掉吧！射速並不快，但多少還是可以牽制敵人的反擊動作。

散彈槍 SHOTGUN

可說是最實用的武器之一，雖然無法持續射擊，但是散彈的瞬間殺傷力，卻足以解決一般較弱的敵人，而且擴散的散彈，有時還可對密集的敵人同時造成傷害。當散彈槍打中敵人後，你可以很清楚地看到他的身上，將會冒出數個爆開的血洞，而敵人也會因其力量而被震退。

鏈砲 CHAINGUN

在「3D 德軍總部」中，算是最強的武器。沉重的鏈砲發出怒吼時，雖然具有相當大的壓制性火力，但是對一些高強級的敵人，仍然不太有用，而且彈藥消耗得也很可怕。不過這種「電鋸遠程版」的武器，在對付大批蜂擁而來的敵人時，還是極有用的。

火箭發射器

強大的破壞力，是這種武器最引以爲傲的特色，連堪稱最強敵人的 CYBER DEMON LORD，也都是使用這種武器。通常一發就可以轟掉一堆聚集過近的敵人，但是太近使用的話，小心自己也被炸成碎肉塊。

電漿步槍 PLASMA RIFLE


威力十足的電漿步槍

可說是鏈砲的加強版，不論是射速、持續射速或攻擊火力上，都比鏈砲來得優秀。眼看著一連串發著青白色光芒的電漿彈，不停地轟在前仆後繼的敵人身上時，這快感是無可

言喻的。在某些關卡中，它可是你唯一可信賴的超強武器，不過別忘了隨時檢查剩餘電量

磁能砲　BFG 9000

軍方最新開發的秘密武器，在所有武器中，有著無以倫比的破壞力，能一瞬間毀滅眼前的所有敵人，就連 Barons of Hell 都能一發斃命。但是它需要花費非常多的電量，而且剛開始時的射速相當慢。不過有了它之後，幾乎可說是天下無敵了。

【敵人】

FORMER HUMAN

使用一般步槍攻擊，幾乎沒有多大威力，而且生命力也不高。二發子彈或一發散彈。

FORMER HUMAN SERGEANTS

被異形所控制，以散彈槍攻擊敵人的人類傭兵。若被其散彈槍正面擊中，其傷害力也是不可忽視的。不過生命力也相當低，幾發子彈就可以解決了。四發子彈或一發散彈。

IMPS

具有人體形態的低等魔族，大小與一般人類相近，會噴出火球來攻擊敵人。若是相當靠近敵人，還會用手上的利爪攻擊。六發子彈或一發散彈。

DEMONS

頭部相當大，具有一口尖銳的獠牙；體形相當壯碩，性情狂暴，看見敵人便會兇狠地直接攻擊。使用兩發散彈或電鋸。

LOST SOULS

被火焰包圍的骷髏頭，可以飄浮在空中。發現敵人後，會以極快的速度直接攻擊。經常整群出現。兩發散彈。

CACO DEMONS

途中最難纏的對手之一，獨眼、體型圓形且具有血盆大口的大型惡魔，可以飄浮在空中，會吐出能源球攻擊敵人，攻擊力較魔族強。鏈砲五十發、散彈槍五發、火箭兩發或電鋸（難度較高）。

BARONS OF HELL

第一劇本的最後首領，一共會出現兩隻，在後面的劇本中，則以中頭目的方式出現。體型較 IMPS 略大，但更為猙獰，下半身為獸身。會以綠色火球攻擊，射速較一般火球快，而且攻擊力也更強。火箭五發或核光砲一發。

CYBER DEMON LORD

第二劇本的最後首領，為半生化與機械組合的巨大惡魔。身高約三至四公尺左右，左手裝有火箭發射器，一次可連



發三顆火箭，不僅射速極快，破壞力也是所有敵人中最強大的。

SPIDERDEMON

第三劇本的最後首領。腦部極為發達的魔王，為支撐頭



部的重量，便搭乘在巨大的四足步行機器上，形狀類似蜘蛛，故有此名。其下方裝有相當巨大的六管鏈砲，擊發時具有壓倒性的火力，令敵人幾乎無法閃避及反擊。生性兇殘，攻擊時不分敵我，若有任何人膽敢反抗的話，就算是同類，也會毫不留情地予以消滅。

群英會評　VER 2.0

何　布



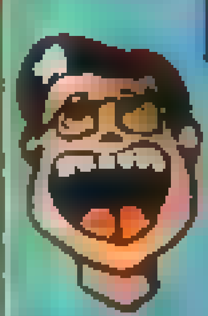
場景逼真而華麗，營造出前所未有的遊戲感，令人有如置身於異形電影的世界中，加上連線的功能，使耐玩度提高不少，不玩可惜！

Mr. i



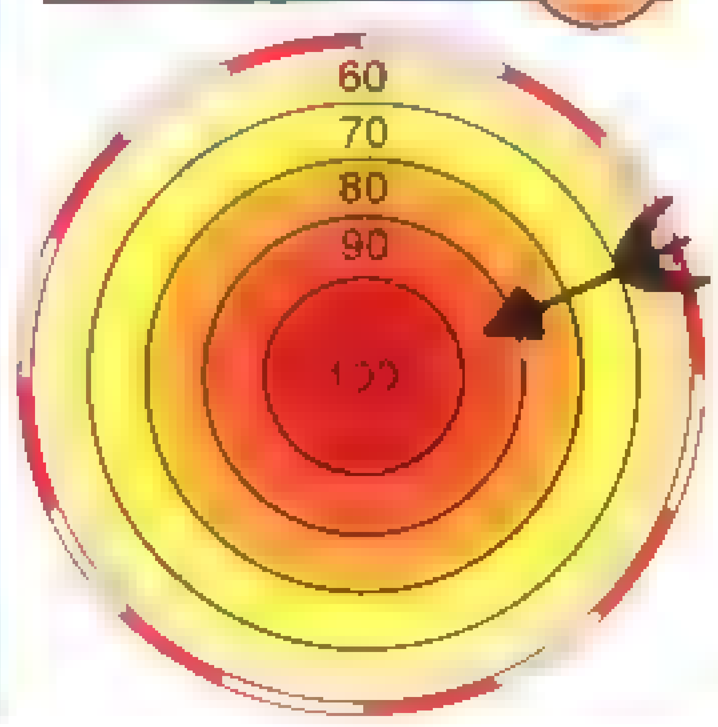
流暢的場景變化、豐富的物品、戰況，配合緊湊的任務，營造出極具震撼的臨場氣氛，好 GAME 不用多說，實在有夠優秀。

Darkness



iD Software 的德軍總部，命運之矛都是一等一的好遊戲，而毀滅戰士是在前兩套大作之後的作品，自然比前兩套更為精采，流暢的動作（以 486 而言）刺激的音效，加上 G-M 的音源，簡直無話可說。



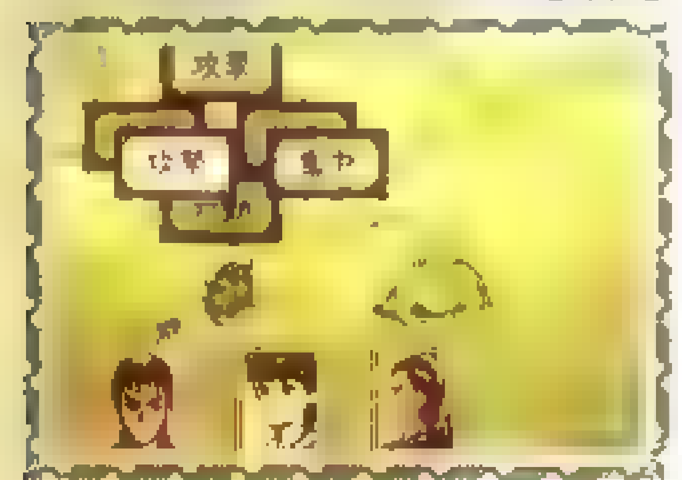






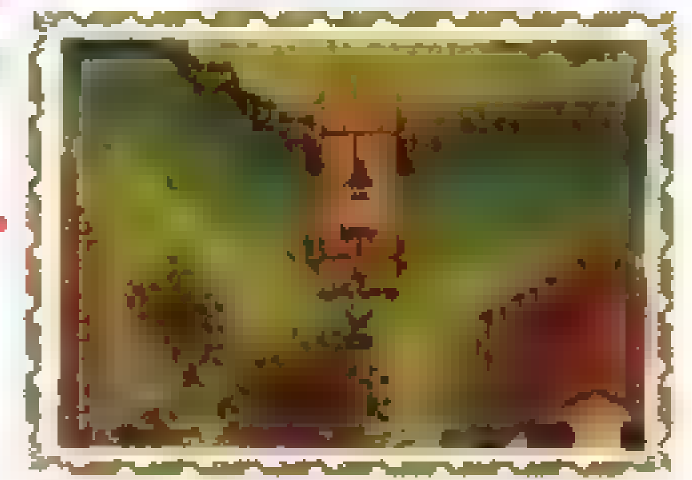
本文作者：逐日小星星

軒轅劍2（以下簡稱"軒2"的劇情是延續一代的故事，但把原人物的那些易使人聯想的名字如小倩、寧采臣改掉，如果沒玩過一代的玩家也別擔心你不知道"前因"接不下去，因爲在說明書內就有前情提要，讓這些玩家一目了然。在一開始就是三人隊伍，而且蠻強的，不用練功就可打倒第一地區的小頭目，（爲何稱爲第X地區，後面會提到），劇情基本上和一般國內自製的遊戲一樣，是單線劇情發展，這一件事沒做，玩家就無法往前進，劇情無法發展下去，大多用一個迷宮或關卡來讓沒完成事情（通常是幫助村人）的玩家不能通過，而且通常這個地



小河中浮萍若隱若現的舞動，相當好看！

區只有一個村莊，城市之類的東東，沒買到該處的最強的武器防具，很難打倒該區的小頭目。不過可喜的是軒2中，這種模式雖很容易的可以感覺到，但作者仍有用心的加以隱藏，並在劇情的發展上添加一些令人料想不到的"調味料"，給玩家一些驚喜，如玩到後來



攻擊時可選擇集中的指令

才知道"古月聖"竟是妖魔族人……等，使得劇情不流於太單調，打倒小頭目、解救村民，得到寶物，重覆多次後，打倒大魔頭後，整個遊戲就完了，這種無趣呆板情況在"軒2"並不多見。

整個故事的謎題並不刁難，不過要注意訊息，有的訊息可是一去不復返，筆者就曾"卡"到一次，後來才知道是我玩到一半，上廁所時把遊戲交給我弟弟託管，他只顧著練功，沒想到遇上煉妖壺，煉妖壺中的壺中仙講了一段話，我弟弟又沒注意，我回來又沒跟我說，就這樣卡住了，害我差點英名毀於一旦。

在音樂和音效方面，軒2作的還不錯。音樂悅耳，可是曲目不多，音效主要是在戰鬥畫面中表現，我方砍人會有殺聲，敵人的攻擊也隨著武器的不同，而有不同的聲音，有深沉的撞擊聲、清快的揮劍聲……不過，音效開著會使戰鬥所花的時間增加。

軒2的另一個令筆者讚賞的地方就是遊戲介面，在選單上的文字弄的好像是毛筆寫的一樣，不過其他地方的文字就蠻"傷眼"的，據說本來全部要用那種毛筆字體，由於趕在春節前推出，所以，多多包涵了。

在雜項選單（遊戲中稱爲"天書"）中令筆者頭痛的是，存檔的地方沒有顯示絲毫的訊息讓玩家知道這個存檔是何時存的？玩到那裏？等級多少？使得在存檔時都要先確認下，才不會把不該洗的存檔洗掉，奇怪的是，每個存檔欄都有一段空白，不知是否也像前面提到的字一樣，因趕工而忽略掉了？？

物品選單算是和以前的中文遊戲不同最多的地方之一，物品不僅有圖來表示且增加個"說明"的選單來補充敘述物品，物品千奇百怪，包括武器、防具、道具、符咒、妖魔，其中符咒和妖魔是買不到的，符咒通常是會念符咒的同伴利用"奇術"選單中"煉符"的指令來增加，是給那些不會念該符咒但想念的同伴來用的，效果和念該符咒一樣，但是也會消耗同樣的法術點數。而妖魔是在取得了煉妖壺後就可將重傷的妖魔收入，戰鬥時可叫出幫忙戰鬥。不過物品選單也有一個設計不太好的地方，那就是在物品的名稱旁大多有一數字，在怪物名旁的數字表示放出這妖怪所需消耗之體力，藥材旁爲該藥材之數量，符咒旁爲使用該符咒所須消耗之法術值，但除非知道該物品是藥材還是妖魔、符咒，否則這些數字只是徒增混淆而已。而在物品的說明中也出現不少瑕疵，有的漏字、有的連別的物

● 出版公司：大宇 ● 類別：角色扮演

品的說明也一併顯示，有的語意不清（據該遊戲的作者澄清，語意所謂不清是要留給玩家一個自己去試試看該物品功用，效法神農氏嚐百草精神的空間）。

在戰鬥時畫面就像典型的日式RPG一樣，敵人一字排開，畫面是不用說的了，DOMO小組的水準差不到哪去，也就不必多說，要提的是軒2在戰鬥中多了"集中"這項指令，相當於自動戰鬥，與自動戰鬥不同的是，集中是指定一個該死的敵人，全員圍毆到他死才停下來等候玩家再下令，而自動戰鬥通常是除非玩者下停止令，否則就是戰到有一方全滅為止，"集中"倒是簡化了某些戰鬥。妖魔的召出、收服、合體也是這遊戲特別的地方，可能（也許）是向電視遊樂器一個有名的專以怪物合體爲基礎的一系列RPG遊戲：女神轉生學習的，不過軒2的合體產生妖魔的法則不若女神轉生嚴謹，像是兩樣無生物的道具竟也可煉出青蛙，太扯了吧！戰鬥中最多可叫出兩隻妖魔助陣，戰鬥完若怪物沒在戰鬥中逃走的話，以後戰鬥仍可再叫出，不過筆者發現會在戰鬥中逃走都是第二隻召出的怪物，所以有強的怪物且不想失去他的話，先把他召喚出來吧！（後記：怪物逃跑的機率似乎不因其強弱而有差別，還有戰鬥時敵人並不會攻擊召出的妖魔）

軒2中進入戰鬥畫面並不一定表是要開打，有時會遇上村民、旅人、強盜、保鑣等，有的回答得體的話就不用戰鬥了，還有一些好玩的狀況發生，如強盜擄走旅人的戰鬥畫面開始時旅人會求你救他，然後就逃走了…等等，這和國外的一些遊戲中會遇到的NPC有同樣的意思，這在國人自製的遊戲中可算是一項創舉。

在許多玩家中除了劇情、介面外，另一考量的因素：練功程度，也是令玩家所關切，而筆者在這方面要說的是：在遊戲前半段並不需要特意練功（當然，總不能當一個靠逃跑度日的英雄吧！），但是越後面好像就需要練　了，但並不會到達令人無法忍受的程度，令筆者所厭煩的是遊戲後段有四座塔，迷宮小但是因爲設計的很迂迴，幾乎迷宮中每塊地板都要踩過（而且是必須的），才能到達目的地，給人一種很明顯的"拖戲"感。

另一個不太合理的地方是武器的設定，有的武器貴而無用，比便宜的還爛，我就有一個隊員，過了三四個村莊還換不到好的武器，而且在買武器防具時也無法得知此項裝備是誰可用，通常結果不是花了一堆冤枉錢，就是取出舊檔再買一次。



巨大的電擊與山水畫風的背景。

DOMO小組向來在國內有很好的評價，軒2的表現一點也沒有讓玩家們失望，而且由說明書中的後記中，他們明顯表達出要作出好作品的決心，同樣的，由遊戲中一些創新的表現，可以證明他們的用心，但美中不足的是：似乎太趕了，遊戲發行後，BBS上有許多的求救函，他們不是卡住，而是遇到許多形形色色的BUG，不過大部份在重新INSTALL過後就好了（？？），而且許多可以更好的地方卻有小瑕疵，也許是因應公司的銷售策略而趕工的吧！畢竟玩家們還是會希望再稍等一下，來等到真正好的作品發行，而不希望買個好有創意但BUG卻多的作品。



群英會審 VER 2.0

何布

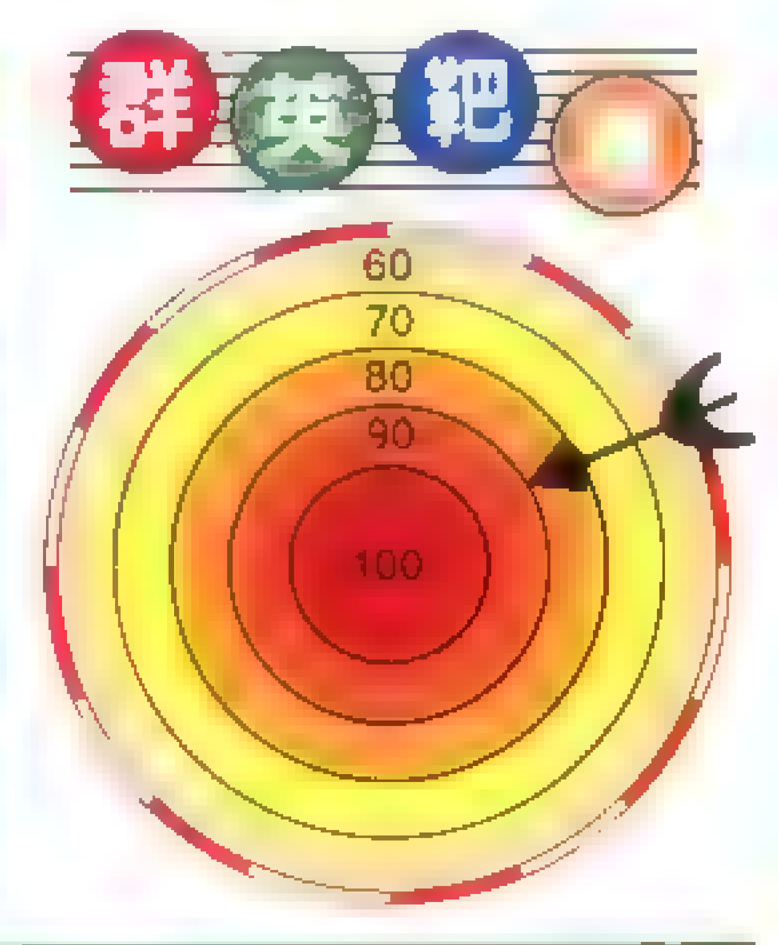
精雕細琢的中國風味場景，証明DEMO美工功力領先國內水準不少，雖然練功稍嫌煩複，但煉妖壺卻使其生色不少，是國產RPG的極品。

Mr. i

就自製遊戲而言，實有多項創新，不過劇情仍嫌不夠緊湊，軒貳呼聲之高不亞於倚天屠龍記，以DOMO小組的功力應可更加完善才是。

Darkress

軒轅劍的續集自然會比代更加華麗，這一次的旅程是以一爲煉妖壺的物品爲中心，並加入了可以收服各種妖魔，並加以利用於戰鬥之中，而且妖怪之間也可以合體，這是個新點子。





模擬城市2000

本文作者：KNIGHT

在模擬城市2000裡（以下簡稱SC2000），你是一個電腦所創造出來的城市管理兼計劃者，這些電腦城市未來的發展結果，全在你的一念之間。

雖然在城市視窗內你只能看到你所管理的電腦城市１，但是你的城市並非是孤立的位在這塊土地上，它就和我們現實社會中的情況一樣，它的興衰也是會受到周圍城市發展的影響，它們不僅是你經濟上合作的伙伴，同時也是你的城市發展的競爭者。

在SC2000中，城市主要是分爲三種基本的區域：

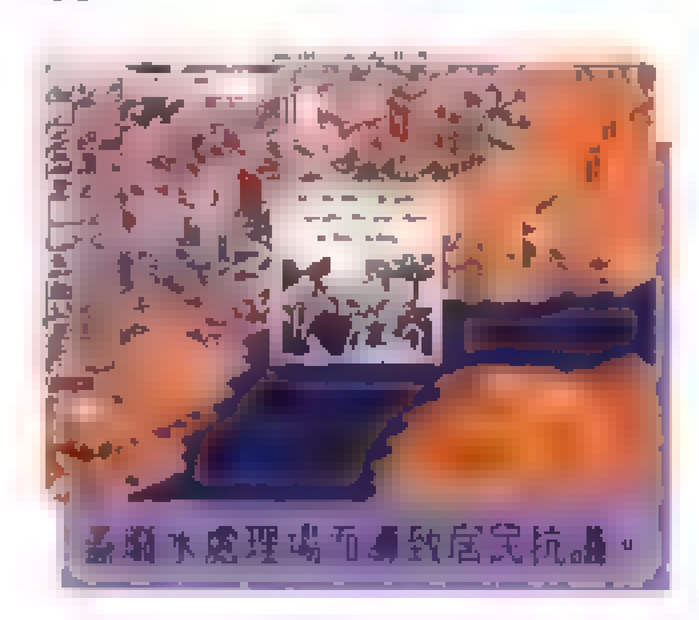
住宅區（Residential Zones）：是電腦市民所居住的地方，而且不管貧賤，每個人都是生活在這個區域內。

商業區（Commercial Zones）：商業就是城市中的一切貿易活動，它包含了商店、辦公大樓等建築物。

工業區（Industrial Zones）：工業區是由各種工廠所組成，它最主要便是貨物的生產，是城市的生產中心。在模擬城市中，地圖的表現由於是平面的，因此地形的變化極爲貧乏。現在在SC2000內，地圖全部是採格子（Cell）來表示，同時視窗的角度也改採3D視窗，因此更能表示出地形的變化，而一些地圖上的小三角形格子並無法進行任何建設，除非是各位利用地形工具將此塊格子加以改變。

你的電腦城市必須要有電力的存在，電腦市民才願意搬進你的城市。隨著年代的不同，你所能選擇的發電廠種類也會有所不同，不過每個電廠的壽命都是一樣，只有50年。而報廢的時候，並不會造成失火或是輻射污染等災害，它們只是不能再工作罷了，如果因此而造成電力不足的狀況，你必須立刻再建造一座電廠，或是在電廠報廢以前就先興建另一座電廠備用。雖然你可以有多種的發電廠選擇，但是其中是以核融合發電的單位成本最低，而且發電量最大，只可惜是太貴了，它的造價需要$40000，你必須非常非常努力的發展城市才有一點可能擁有那筆城市基金。至於其它種類的電廠，也都有各自所要面臨的問題。但是光有電廠發電，而沒有電線將電力輸送到各個區域，電腦市民是不會到沒有電力的區域去活動，因此你必須興建電線以傳輸電力，如果電線沒有接上電力，或是你自己所建設的建築物沒有獲得電力，將會以紅色閃動的閃電來提醒你。而隨著區域的發展，你所需要的電力也就越來越多，你所需要連接的區域也就越大，如此一來所要興建的電線長度也就越來越長，但是電線越長所損耗的電力越多。但是很奇怪的事，不管時代進步的什麼狀況，電線永遠只能鋪設在地面上，而不能埋設在地底下，事實上，目前已經有許多電線都埋設在地下了。

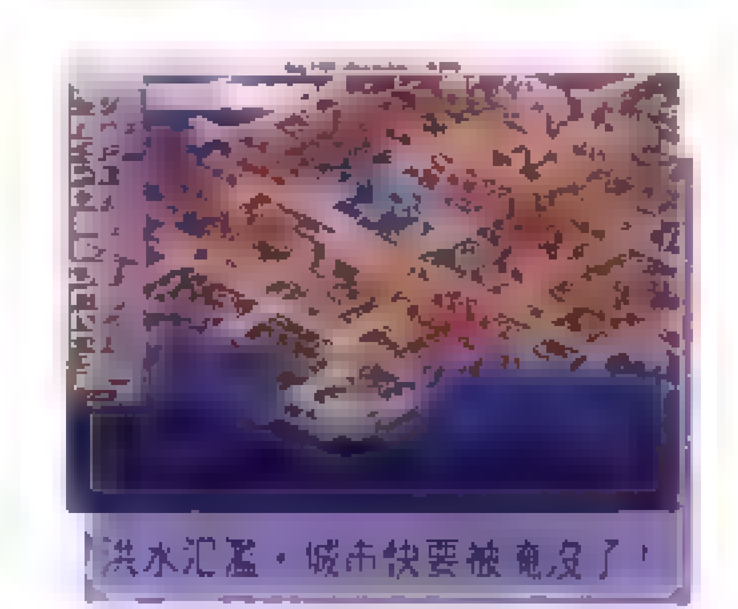
而在建設你的城市的同時，你也必須注意用水的狀況，如果你的城市水量不足的話，那麼電腦市民將不會願意居住到你的城市中。這個問題就有賴你興建各種自來水設施（水塔、抽水幫浦及輸水管路等）來解決，當你這些設施不足的話，如果遇到雨量較少的時候（電腦雖不會秀出各種天氣的畫面，但是依然會告訴你天氣概況），你將會面臨缺水的情況。



蓋污水處理場可導致居民抗議。

電腦市民在你興建交通設施之前，他們是不能夠前往發展沒有交通建設的區域，因此你必須發展交通。在遊戲中興建道路，如果要轉彎的話，那麼你只能用90度的彎道方式來興建，而沒有其它選擇。雖然高速公路及鐵路的運輸量較大，但是你也必須付出較多的建設經費，而高速公路和普通道路的連接，居然只能採用垂直的方式建立交流道，無法興建其它角度的彎道，也實在是有點奇怪。

隨著人口的成長，電腦市民便會開始要求你興建娛樂設施，這些設施不僅能取悅市民、提高地價、使住宅區快速的發展，同時也能夠吸引觀光的人潮。而空曠的場地和森林綠地，不但能使市民心胸開闊，更能吸引新的市民前來居住，增加城市人口。



洪水氾濫，城市快要被淹沒了！

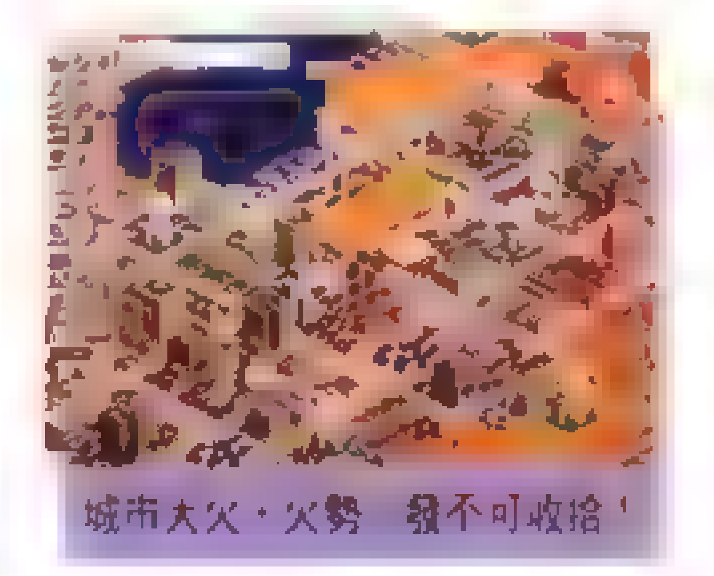
對於城市中有可能發生的災難，最有效而且直接的方法，就是去預防災難的發生。不過對於某些災難而言，你並無法預防它的發生，你只能夠在災難發生之後，儘快的做出一些搶救的動作，以減少災難所帶來的損失。而且天有不測風雲，人有旦夕禍福，不管你預測的多麼週全，災難還是有可能會降臨在你的城市內（除非你在災難選項中選擇無災難）。一旦災難發生後，你必須立刻派出能有效的控制災難的單位到現場搶救，要特別注意的事情是每種救難隊的專才都不一樣，因此你如果派出錯誤的救難隊的話，他們就沒轍了，甚至會因此白白的犧牲性命。

除了在災難選項中所列出的災難項目外，在SC2000中還有一些沒有提到的災難，不過就得靠各位玩者慢慢的去發覺，享受這些額外的驚喜吧！



選擇所要挑戰的場景。

遊戲中還提供了五個情節讓玩者去解決，考驗各位市長處理事件的能力。不過某些場景與前作模擬城市的感覺實在是差不多，像場景 Charleston 因為颱風所引起的洪水氾濫；Hollywood 中電影特效的怪物失去控制，大肆破壞城市的情形。遊戲中比較需要用心去完成的場景大概是將 Dullsville 這個原本是一個沒沒無聞的小村莊，經由各種方式來提高它的稅收及人口，因此你必須花費較長的時間來建設及管理這個小村莊。而在奧克蘭山區大火（Okaland Hill Fire）中，最快速的方法莫過於將火場四週的地形利用堆高地型（Raise Terrain）選項將地形加高，以隔離火場。在現實的狀況中，消防隊員雖然是採設立防火巷的方式來隔離火場，不過在SC2000中，即使是你將地面上的樹木及建築物清除掉的話，火勢依舊能夠蔓延，與現實狀況有點差距，如果直接用水從地面或空中滅火的話，不但花費過大而且效果不彰，除非是老天爺幫忙，下了場及時雨來幫助滅火。



城市大火，火勢一發不可收拾！

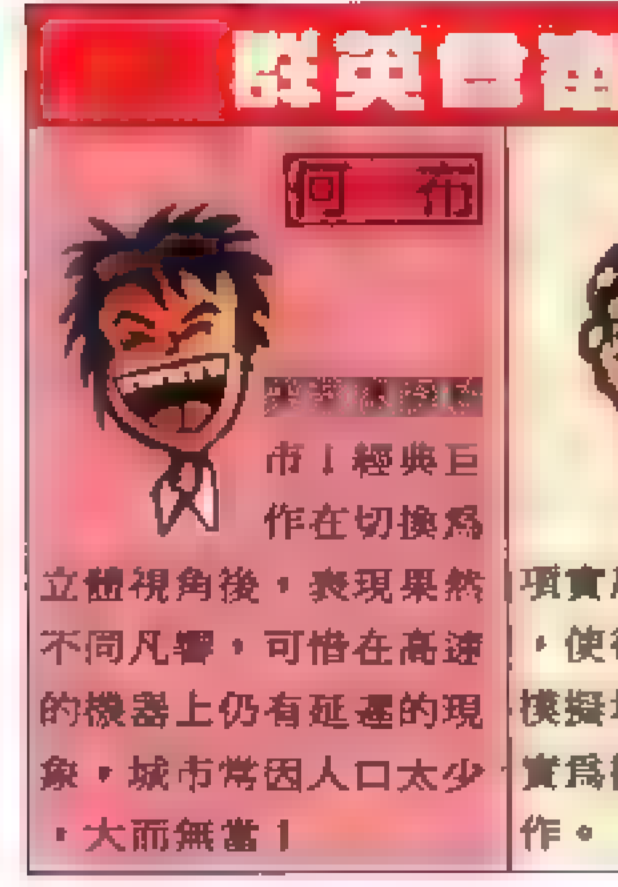
圖計資料顯示出目前城市的各種統計資料，讓你了解目前的人口、工業、交通流量及污染程度等資料，經由各項的統計資料，表示出目前你的城市發展的狀況，有那些建設是人民所迫切需要的，以便有效的運用城市基金，以獲得最大的效益。

報紙讓你了解城中的重大事件，除了現在大事、新發明、城市發展情況及災難特別報導外，還能夠讓你知道民意的所在。詳細的閱讀報紙，可以讓你明白你的市民到底需要什麼？

遊戲就整體的表現而言，不論是畫面、音效或是遊戲的內涵，都可以說是相當的傑出，而且還能滿足那些對周遭生活環境感到不滿的人，讓他們建設他們心目中的理想城市，並藉由模擬的過程中，讓各位玩者對城市發展有一些基本的概念。但是整個遊戲還是有一些小瑕疵，像是選擇無災難時，遊戲仍不時出現災難的消息，或是電腦城市本身並不靠海，發展到最後居然要求要興建海濱度假區。雖然是有一些小小的缺點，不過本遊戲實在是值的各位一玩再玩。

群英會審 VER 2.0

何布



夢幻模擬城市！經典巨作在切換為立體視角後，表現果然不同凡響，可惜在高速的機器上仍有延遲的現象，城市常因人口太少，大而無當！

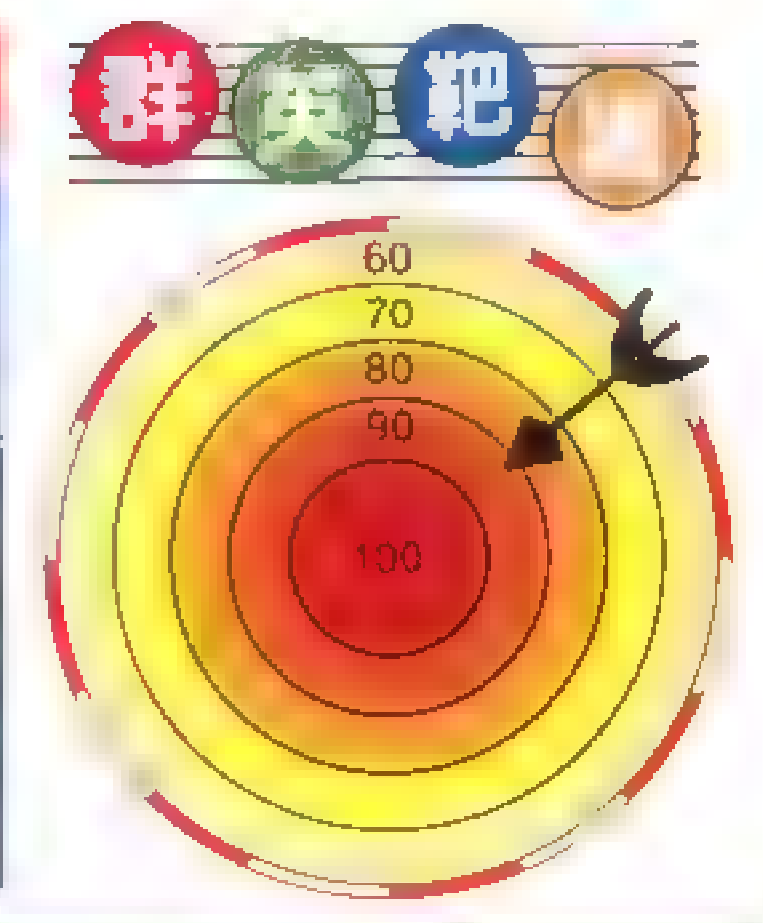
Mr. i



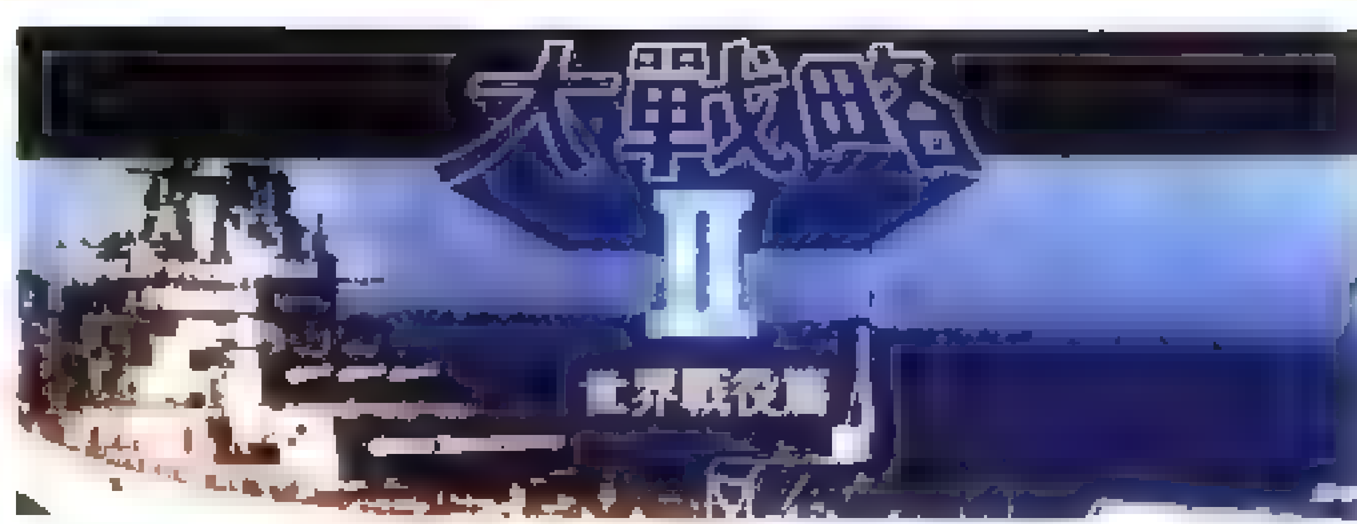
體貼玩家的介面設計，融合新增數項實用功能與傑出內涵，使得原本風評不錯的模擬城市，再傳口碑，實為模擬遊戲之精品佳作。

Darkress

模擬遊戲的大宗－MAXIS，在這一款新軟體中，除了原本的道路、飛機場等，更加入了交流道、地下鐵和地下水道，而娛樂設備也增加許多，加上可以任玩家調整大小的各種區域，使遊戲加入更多的可玩性。

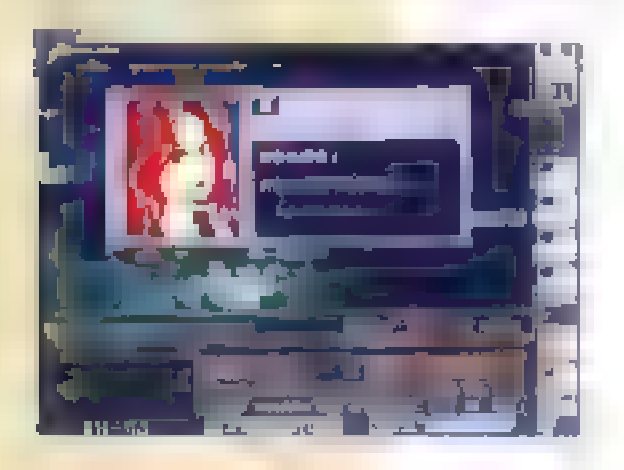






本文作者：GUDERIAN

老實說，在拿到大戰略 II 開始玩之前被精心製作的手册及片頭的畫面所吸引，然而玩後卻不免有些失望。主要原因有三：首先是採用像任天堂版大戰略的長方形方格地



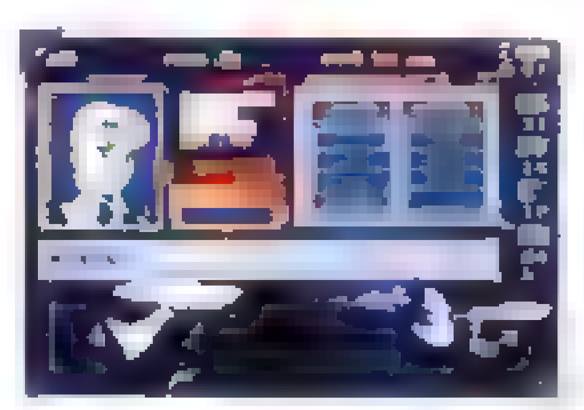
圖而非筆者熟悉的傳統戰棋六角方格。其次是故事劇情只有六個，感覺上似乎太少了些。最後則是它採用單機制，作戰有欠公平。雖然如此，卻也花了筆者不少時間去重溫以往玩 SEGA 的超級大戰略的情形，直到……當機！不錯僞的當機了，眞是太慘了。

壹、澄清

筆者的觀點自然是有些主觀，不過有些地方卻必須澄淸



，首先是手册疏失的地方：一般手册除了硬體配備需求之外總會把有關 CONFIG SYS 的設定提一下，手册中只說主記體至少要有 580K，而聲霸卡 IRQ 爲 7、DMA 爲 1。因此一發生當機直覺的認爲是 CONFIG SYS 有問題，是不是不能設 EMS（像三國演義），因爲筆者主記憶體有 619K 空間，因此再調一下 CONFIG SYS 還是不行之後乾脆把滑鼠也不掛，結果還是當！不死心再去看聲霸卡的設定，沒錯啊！究竟怎麼一回事？詢問原作者的答覆是使用的聲霸卡和主機不相容的緣故，這實在令人無法信服，筆者遊戲玩了那麼多，



從未發生如此情形，主機是雜牌的可是相容性一向沒問題，聲霸卡雖然只是 2.0 版卻也是創巨出品的。無奈之餘只有照手册上說的把音效換成 PC 喇叭，如此一來進行著無聲戰爭，倒也耳根淸靜，只是樂趣也少了一大半。

貳、操作介面

整個遊戲很容易上手，指令淸楚、操作簡易，要是您的滑鼠太靈敏可在載入遊戲前先行調整速度，否則還是用鍵盤操作，也能得到相同的樂趣。地圖實際也是一個方格鄰接六個方格，然而可能爲了簡易繪圖而採用長方形圖形感覺似乎很不舒服（魔法世紀都可以做到立體六角形方格了！）或許筆者太鍾情於傳統戰棋的蜂窩六角形方格吧！

參、戰鬥規則

因爲採用單機制，也就是每種武器只有一架（輛、艘），這和任天堂版的現代大戰略是相同的設計，損傷是以條狀的 HP 值減少來代表。但這就出現一個問題，受傷很重變紅色條狀的F-15戰機可以被未帶飛彈直昇機擊毀而無法還擊，這是不合實際的，除非那架是藍色跛腳號，而F-15雷達及引擎都已完蛋（那它還飛得起來嗎？）像以往的遊戲都是採編隊作戰就比較合理，例如 SEGA 大戰略中坦克有 10 輛編組，轟炸機有六架編隊，而船艦則以一艘爲單位就比較合乎實際，一架F-15或許敵不過十架 MI-28，但不至於連還手的能力都沒有吧！負傷影響的狀況太多了：速度降低、火力減弱、系統故障，那不是一條會變顏色的長條可以代表的。

另外攻擊的一方先射擊，防禦一方則是挨打後才還手，事實上武俠小說過招時也有後發先至的道理，何況現實的戰

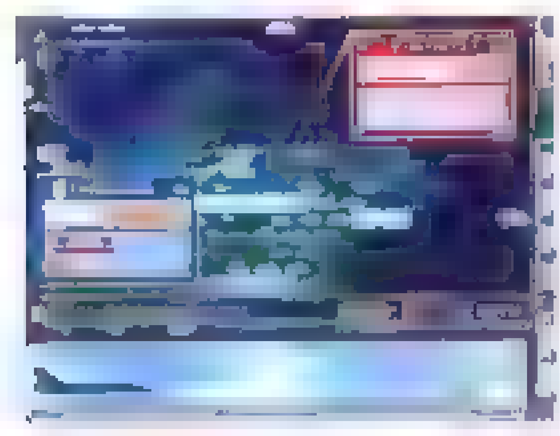
，每種武器的射程及速度都不同，怎能一律先打先贏。像S-EGA的超級大戰略Ⅱ代中的驅逐戰車就是一種防禦武力，往



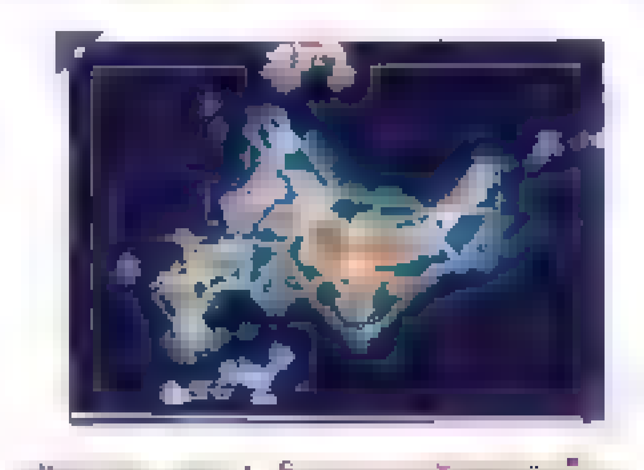
往可埋伏敵人坦克進路而加以擊破。而本遊戲中的裝車一擊就毀，根本不合乎實際！

肆、索敵模式

許多遊戲都有索敵模式，但大戰略Ⅱ是做得比較不理想，只要偵查過的地方一直就能看見那地區的敵人，根本不合理嘛！應該是在每個我方單位及城市周圍有一定的索敵能力



，這地區已無我方部隊時根本就不該再發現潛入的敵人才對



，這點可參考勝利（V for Victory）系列遊戲或超級大戰略Ⅱ代的設定。

伍、特色

寫了這麼多缺點，好像筆者對大戰略Ⅱ有許多成見，但是主觀的看法是沒有辦法改變的，不過平心而論這個遊戲能



把外交策略追加來是不錯的嘗試，特別是手冊的編排考據都很用心，劇情的撰寫也挺有意思。不要怪筆者對國人自製遊戲太苛刻，因為玩多了戰略遊戲之後總有些心理負擔，希望國人遊戲能超越別人走出自己的道路，並且有一定的水準才行。

陸、結論

音效本來做得不錯，但如果玩家和筆者一樣會當機的話，應該都會希望作者能在音效程式方面多用點心了，畢竟聲霸卡已是一個標準，不應該出問題才是。至於規則及遊戲進行的方式就各憑喜好，也許有許多玩家在單機戰鬥中比較能領略到遊戲的樂趣也說不定。地圖雖有各種地形但似乎格子太小而表現度變弱，只看到幾個城市像在海上的孤島一樣，感覺不出多樣的地形來。類似大戰略Ⅱ的遊戲很多（特別是電視遊樂器上），我們不希望大戰略Ⅱ被比下去，也更希望大戰略系列能做出更好的成績。





何布

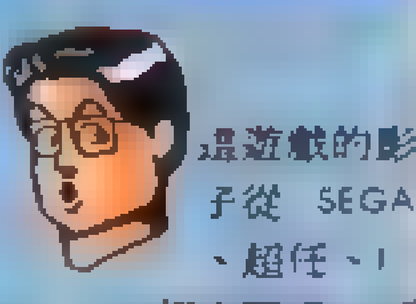
一人包辦的戰略全席，劇情的構想甚佳，音效也頗震撼感，但地圖、畫面過於模拙，使二代的光芒因此掩蓋不少。

Mr. i

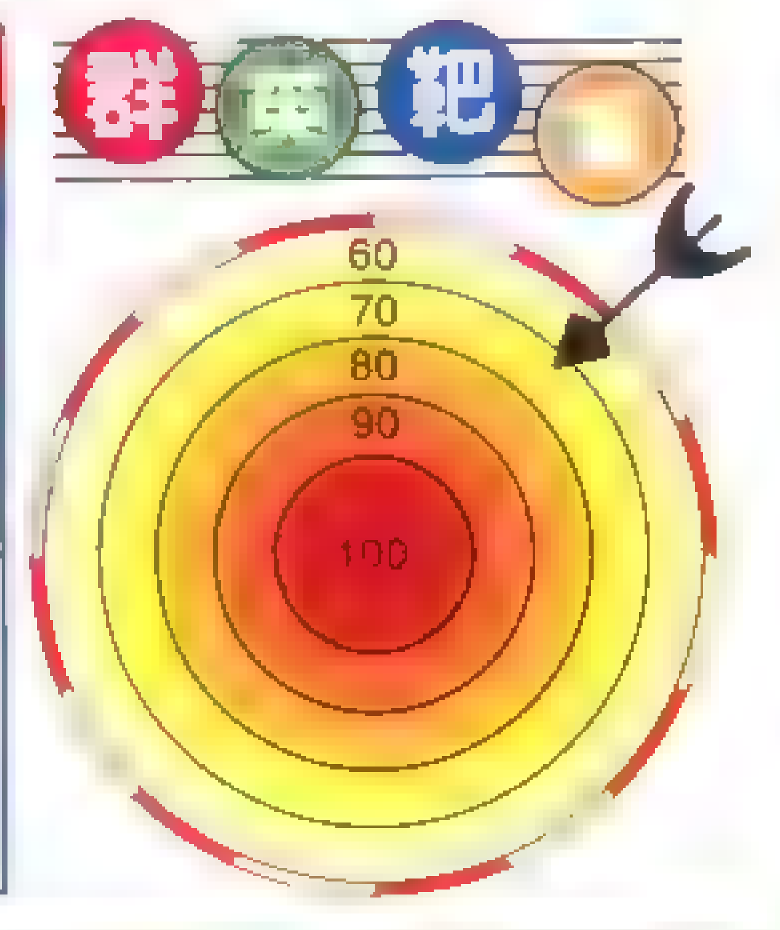


名爲大戰略，實則[redacted]的格式頗爲受限，整體難度不高，相對於對它的期許，令人失望。

Darkness



這遊戲的影子從 SEGA、超任、IBM、PC 都出現過，可見戰略遊戲的魅力，而大戰略Ⅱ的現代武器增加了許多，而且地圖也大了數倍，相要完成統一大業並非簡易之事。





巴士帝國

本文作者：MIZUNO Yeah

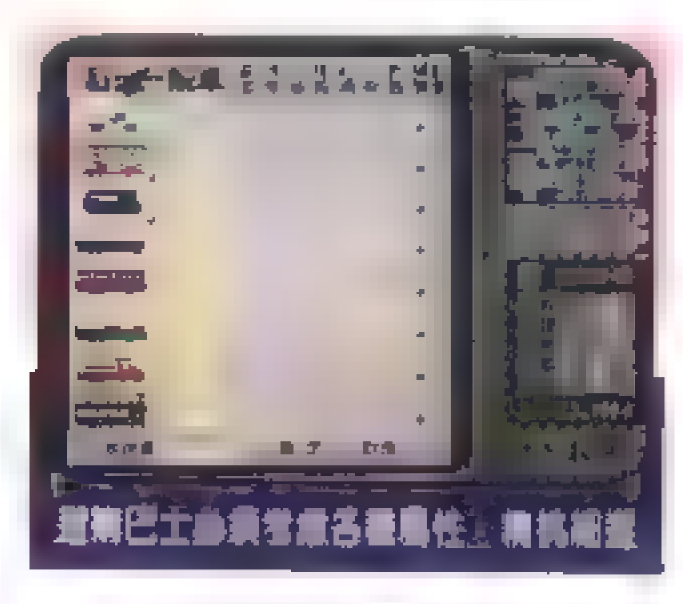
哈！寒假終於過去了，各位有沒有把軟體世界的寒假作業都作完了呢？我想大家一定都已經努力的把它作完了吧？那麼今天就向各位介紹個新遊戲免得春假白過了，啊……要聯考的同學可別聽我的喔！

時間是西元一九五○年上班的第一天，一早董事長便把我召喚了進去，在大家好奇的眼神及指指點點中我很平靜的走進辦公室，早在去年年底前總經理因病去逝後，這職位便空了出來，這當兒董事長把我叫去，我想大概就是爲了這件事吧！果然！董事長對我說：「葉經理！恭喜你了，昨天董事會議中決定升你爲本公司的總經理，同時也決定在BMK市建立新據點，我們帝國巴士過去在GAP市的業績大家是有目共睹的，希望你以後能夠爲公司建立更好的業績。」天呀！雖然我心理早已作了準備，但對著突來的喜訊我仍不爲之興奮，心裡馬上已開始計劃要對那些秘書下手，不！是如何針對公司的缺點來下手改善，往後便是一連串的公司業務等著我去處理了。

在會議結束後我決定在B-MK 市中心區域裡的商業區興建總站，有了總站之後便是最令人頭痛的路線安排問題，因爲BMK市是個新開發完成的城市，都市的發展率相當低，過了幾年後那裡會成爲搭乘巴士機率最高的地方？誰也不知道？故謹慎的選擇路線，直接的影響到往後的事業經營。等路線問題解決後，再來就是車輛的問題了，這又是一門學問了，巴士共有載客量、速度、耗油量、舒適度、污染、損壞、折舊等屬性，依照路線中乘客的數量來決定要那一種載客量的巴士，而速度較快的巴士提供較快的行走速率可以彌補載客量太少的缺點；耗油量太高的巴士將會使公司利潤降低；而另一項影響乘客決定的屬性便是舒適度了，此屬性越高者乘客的搭乘意願便相對的提高；降低乘客滿意度的是污染屬性，此屬性的提高將會間接的降低廣告的銷售率；損壞屬性的提高將會使維修的費用大量增加，巴士在購進後便開始折舊了，折舊率高的巴士在使用過幾年後便不值幾個錢了，購買時需特別注意。在定好票價及廣告費用後，本公司正式開始對BMK市營業了。


建造你的第一座車站

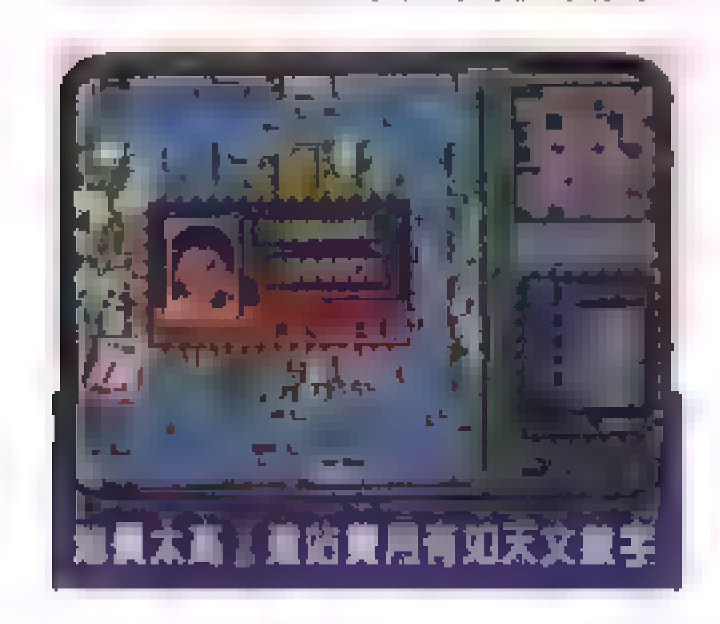
在第一個年度因爲都市發展尚未完全及沒有別的公司競爭的情形下公司業務以持平度過，第二年初另外一家巴士公司「綠野巴士」也準備在BMK市中與我競爭，此時都市發展以有大幅度的成長，在外來的競爭下，公司的業務居然急促的下降，經過研討發現，綠野公司爲了穩固其在BMK市中的經營，以低票價的方式來吸引乘客的搭乘，直到今天我才瞭解「氣死」這個字的眞正意義，對手居然把票價壓低到兩塊錢，比我方少了五倍之多，無怪乎乘客大量的流失了，怎麼辦？總不能坐以待斃吧！好！拼了！下令明天起本公司的票價調降爲一塊錢，這一子馬上印證了一句成語「世風日下」，沒有兩天功夫乘客又全部跑回來了，再度取得我帝國巴士在BMK市盟主的地位。往後的幾個年度裡，在新的巴士公司相繼成立後，大量的競爭衝擊下，公司的業務直線下降，再不想辦法解決我看我這總經理職位不保了，再度的召開會議擬定解決辦法，在經過汰換車型及開闢新路線後，業績終於慢慢的爬昇，就這樣過了五十年結束遊戲嗎？？不！接下來的就看你的了。


選擇巴士時要考慮各種屬性[illegible]

在這裡提供一些心得給玩家們參考，筆者在剛開始接觸這個遊戲時，不知道怎麼著，無論我怎麼設定路線及調低票價都無法使公司的盈利由紅字轉爲藍字，最後到破產的局面，經過多次的失敗後，終於發現了下面一些經營巴士公司所不得不知的事項，其一巴士所行走的路線別設的太長，採取

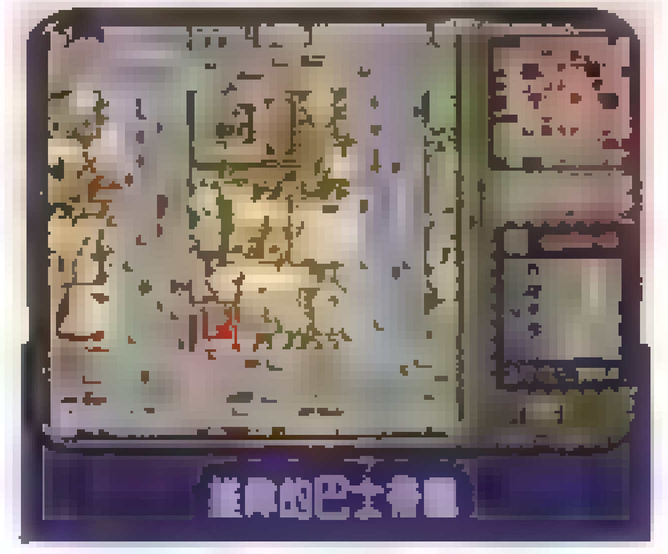
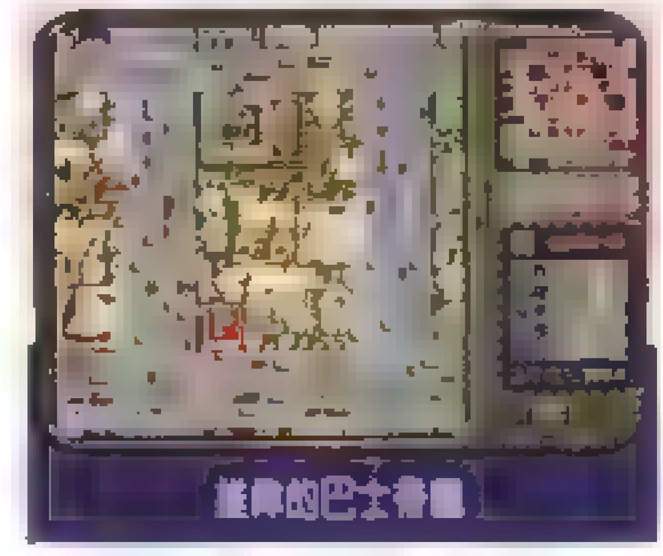
出版公司：光譜　類別：策略

短條多線策略，若你一條路線繞過大半個城市，每走完一圈可要花上一個月喔！試想，這種巴士你敢搭嗎？其二路線的配置要適當，最好是能夠分成兩路，一路是由住宅區出發經過商業區或工業區然後回到總站，一路由商業區或工業區出發經過住宅區然後回到總站，這樣子可使乘客的滿意度提高，當然搭乘的意願也就提高了，其三對於巴士的購買千萬不能吝嗇，其挑選的重點在於「速度要快」、「耗油量要少」，筆者認為這兩項為巴士屬性中最為重要的，因為！公司的路線支出為油料及車輛的維修


油費太高，建站費用有如天文數字

費用，或許你發現了，怎麼會到營收表的時候，載客的收入幾乎等於油料的支出，廣告所得利潤又幾乎全部被拿去維修車輛了，你知道這傳達什麼訊息嗎？這就好像你在賣橘子一斤買進來十二塊，賣出去加個袋子總共十三塊，因為司機也要薪水的，這樣講你就懂了，減低成本才是眞正的經營秘方，至於從那著手呢？不就是剛剛所講的所購買的巴士速度要快，速度快的話可以比速度慢的巴士一天多載好幾次（多賺好幾次），耗油量要小不就是降低成本了嗎？如果你一直玩不起來的話，依這個方向來做，我想應該可以獲得初步的規模吧！

翻了翻遊戲包裝發現這遊戲是由國內公司所製作發行的，怎麼講呢？這個遊戲比起當初一個擬賣座的遊戲「模擬城市」可說是有過之而無不及，大量的屬性提高了遊戲的擬眞度，玩家得要眞正的用下心來玩才能夠完全掌握遊戲的精髓，包括它都市的發展會依地區的繁榮度而有所不同、各競爭對手公司的經營策略依其領導者個性而也有所不同、車量分



雄偉的巴士帝國

類也很細膩，最重要的是遊戲提供的地圖相當充足，每次進入新的遊戲皆可見不同的地圖，玩起來都讓人大呼過癮，筆者認為這是一個繼模擬城市後另一個你不可不玩的模擬策略遊戲。畫面部份亦表現的相當突出，大量的建築物圖形充斥於都市之中按其發展度的不同而有不同代表性的演出，或許比起一些冒險動作遊戲差了點，但以一個模擬策略遊戲而言可算是相當不錯了。滑鼠已成為大部份遊戲的操作代表，遊戲中完全使用滑鼠進行遊戲，或許是我多疑了，若是沒有滑鼠的玩家豈不是不能玩了，但我確實無法以鍵盤移動游標，即使如此，但是一鼠在握可說是一路順暢完全不會有拖拖拉拉的感覺。講到這裡不禁又要感嘆，為什麼玩了這許多個遊戲後，從來不曾見過所謂完美的遊戲呢？不是音效不好的就是圖形差了點；圖形好的就是音樂遜了點，巴士帝國我最討厭的就是它的音樂及音效，重覆性極大，玩遊戲是件休閒的事情，但要是一直重覆的聽同樣的曲子的話，我想誰也受不了，如果這個遊戲能夠增加其樂曲的數目及音效表現的話，在模擬策略遊戲中我將給九十九分的評價。

群英會診 VER 2.0

呂布

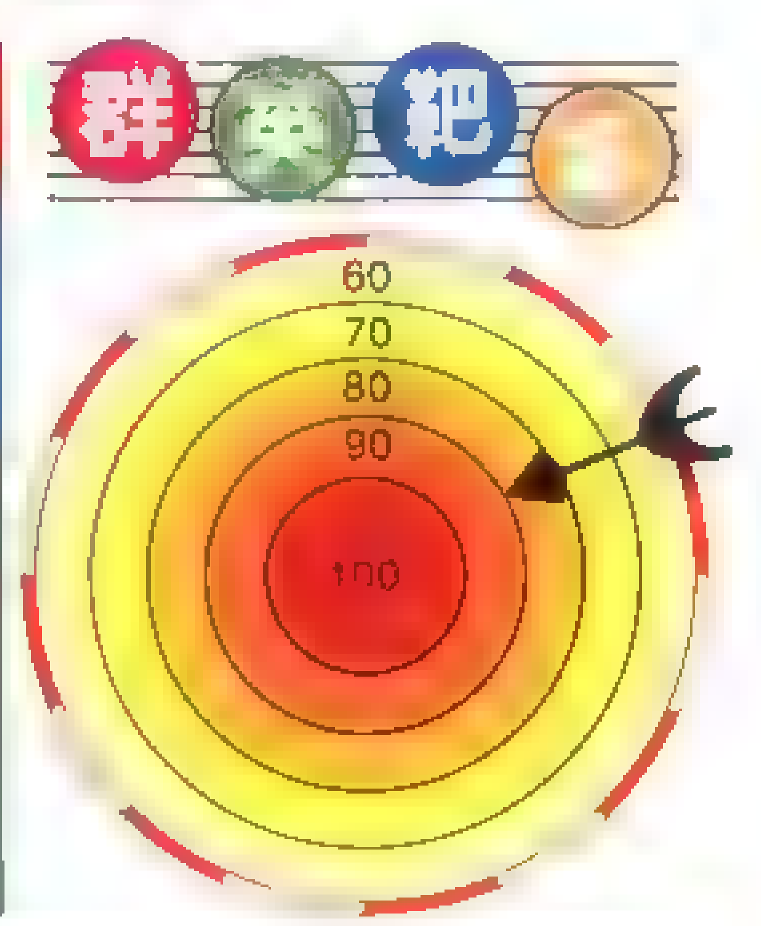
集模擬城市與鐵路A計劃大成的國內作品，與巨作相較雖仍有不足之感但已足可媲美之，是策略玩家的輕鬆小品，相當怡人。

Mr. i

符合主題卻造成格局太小，缺乏變化，以致耐玩度受損但加入專家分析、投保等眞實反映巴士營運的概念與令人滿意的AI是其特色。

Darkness

這也是一個模擬的遊戲，玩家扮演著一公司的高階人員，最主要的是利用各種"花樣"來達成創立巴士帝國的大業。





大野風雲

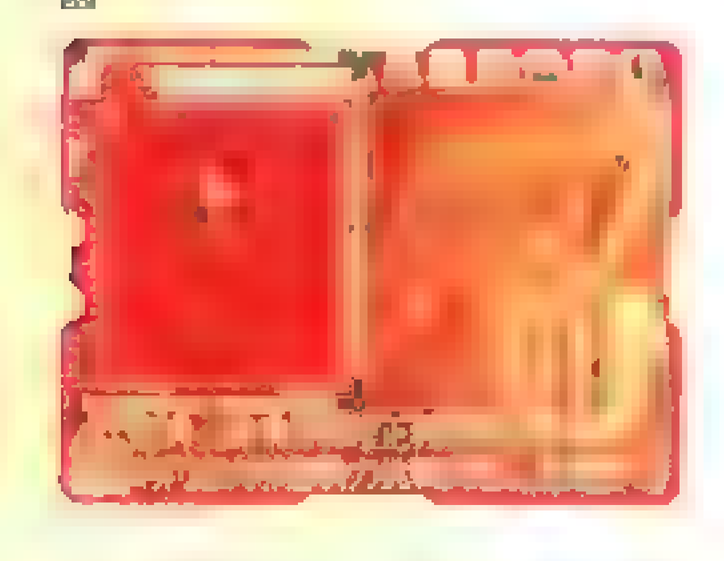
本文作者：Gorden P.

緣起

在原本平靜的大荒中原，豐沃的都廣之野上，坐落著一個古老而文明的國邦－軒人國，軒人國在天然屏障及資源豐富的優良條件下，民生富裕，科學昌明，自給自足，彷若人間樂土。

好景不常，象徵邪惡貪婪的恐怖陰謀者——宿坦逃敗了500 年之久，在窮途末路之際路過富庶的都廣之野，為它優良的人文地理環境所吸引，侵略危害人類的野心與慾望再度沸騰，此次宿坦不再是單槍匹馬的來，更甚的是集結各路爪牙鷹犬這麼一路肆虐而來，寧靜的軒人國勢必陷入一場空前的世紀大浩劫。

此時的軒人國國王--典宇已慘澹經營，領導統御50年之久，歷經一番風霜後，早已年老力衰，且膝下無子，況正値外患當前，內又積弊甚深，日前憂思過度，臥病在床，但心繫社稷國家，惟恐惡勢力蔓延囂張，特詔告天下，徵選壯志青年，逐鹿中原，消滅邪惡勢力，粉碎邪惡陰謀，重整軒人國。



登高一呼，四方響應

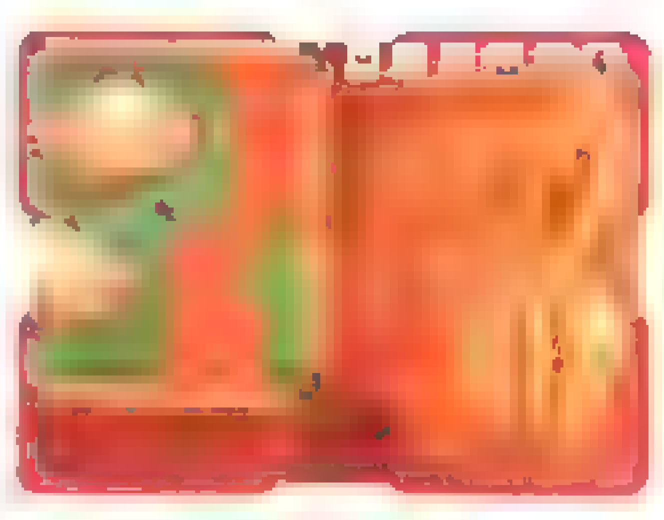
在典宇國王的號召下，一位熱血沸騰、立志獻身報國的青年關子鈞（也就是玩家）決定向國王報到，一償其捍衛國家，剷除妖孽之志。國王見他長的是一表人才，文武雙全，當即要他負起救國救民的任務，並送給他一顆迴光石（在生命危急時可幫助隊伍立即回到宇曜城就醫或休息），同時要他再去找其他三位夥伴（武弼、迦強、羿生），組成一組捍衛國家、剷奸殺敵的強大隊伍。艱鉅任務於是便一一展開了……。



如果你想讓任務進行的順利一點，當然越快找到其他三位夥伴就越容易完成任務，但一開始你千萬心急不得，因為此時你身上只有一百兩銀子，穿著布衣、戴著布帽、手拿木棍、腳穿布鞋，生命點數也只有100 ，攻擊力也不強。因此請先到宇曜城外練功，記得不要跑太遠，並隨時注意你的生命點數，來不及回來時，請不要忘記你身上有迴光石，可幫助你瞬間回到城中休息（恢復生命力）。等你賺了兩、三千兩後，趕緊回城中更新你的配備、休息、存進度檔後再展開第二回合的戰鬥。

人物與任務

大野風雲雖然也脫離不了「無聊的練功」遊戲進行方式



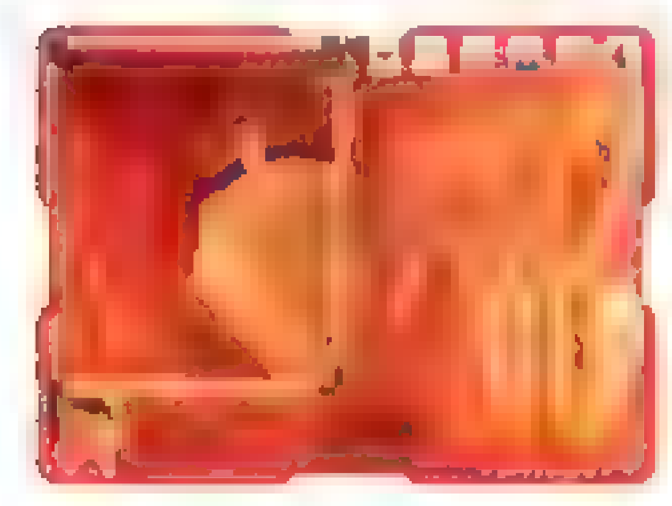
，但在整個劇情的安排上卻也環環相扣，若你疏忽了任何個小細節，那麼你任務的腳步可能會在原地繞圈子。比如說：筆者在寶文城外東南方的山洞中打敗惡魔後，會救出兩位造船廠的師傅，與他們說完話後，筆者就繼續往前闖了，但是闖了半天，各個山洞前後繞了三、四次，就是拿不到雷霆寶典（得不到此寶典，就無法施展雷霆心法，如此就無法找到宿坦的老巢了），原以為此寶典應該在遛金城的鋪岳那裡，但是跟他對了十幾次話，就是一點消息也沒有，後來想到是不是應該先到造船廠看看那兩位師傅？於是先回臨江城探望造船廠的梁廠長及兩位師傅，果然梁廠長贈給『風揚寶典』，表達搭救之恩。之後，再到遛金城找鋪岳，此時他才把『雷霆寶典』拿出來送給我。

迷宮與任務



本遊戲的另外一大特色是『迷宮』，作者在迷宮的設計上相當有挑戰性。在洞窟內沒有任何的機關和謎語（有時一

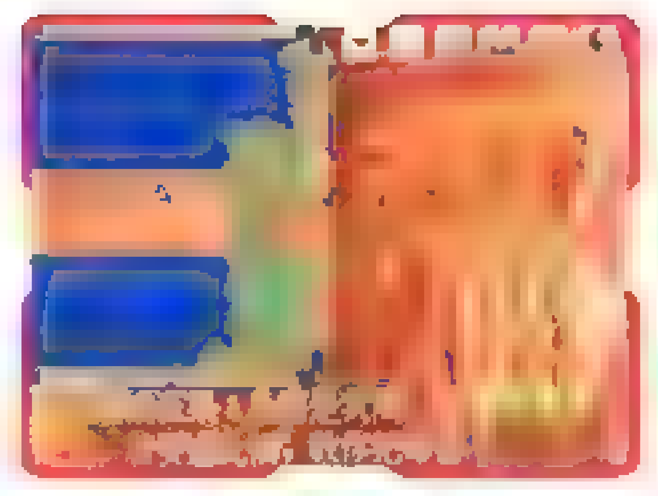
道謎語解不開，整個遊戲就停頓了。或是碰到某道機關，再怎麼試，就是打不開，於是就卡在那裡了），但卻有讓你繞的暈頭轉向的密道迷宮，如果你沒有邊走邊畫圖，要過關或找到目標是相當困難的，除非你有過人的記憶力和方向感。



筆者在闖這些密道時，有一個想法：假如作者在設計這些迷宮時，能多提供一項功能，就是讓主角有『做記號』的能力，在走過的路上放一塊做過記號的石頭，或是在牆上畫一個X等方式，如此會讓整個遊戲進行的更加人性化。

感想與建議

這套遊戲大體上來說，設計的相當好。舉凡人物的造型、幕後的配樂、劇情的進行等等，有吸引人繼續玩下去的力量，值得買一套來玩玩。遊戲最成功的地方是其劇情的安排不是直線式的，你可以在各個城鎮或山洞中跑來跑去，遊戲中沒有限定你一定的路線





，但卻又在冥冥中將過關的線索隱藏在城鎮和山洞中，讓你在行進中慢慢的將各個線索串連起來，最後當你找到宿坦老賊的窩時，越靠近他一步，你就越興奮，因為你即將完成任務了……。

當然它也有一些缺點存在，例如：如果你是在山洞內施行龍騰大法，它告訴你已經回到你選擇的城鎮中了，但是畫面上卻是該城鎮與山洞的混和圖，讓你不知如何是好，唯一的途徑就是重新開機，我想這是程式設計上BUG吧！當你玩這套遊戲時，請記得千萬不要在山洞內施行龍騰大法。另外筆者覺得滿遺憾的是：你無法把最後破關的進度存起來。因為當你將宿坦老賊消滅掉之後，程式就直接SHOW片尾，SHOW完後，程式就自動結束了，滿可惜的。

最近筆者連續玩了幾套國人研發的RPG遊戲，其遊戲的進行方式幾乎都一模一樣，例如敵人的出現都是採地雷的方式、行進的方式都是一組人同時行動，甚至打鬥的方式也雷同。在國人的創作裡其實應該朝更寬廣的空間和劇情紮實的方向來創作，才能穩住玩家的心，否則國人所創作的遊戲如果只除了沒有語言的障礙外，也沒有其他任何優點與國外軟體競爭時，那將是一件令人頗憂心的事。吾人的想法是：一個理想的RPG冒險遊戲應該是像「 SYNDICATE 」遊戲中的人物，雖然一組有四個人，但每個人都可選擇不同的裝備，並且每個人都可單獨行動，在需要包抄敵人時，每個人可選擇最有利的方位來圍剿敵人。在打鬥的設計上若能像「 FLASHBACK 」般的細膩逼真，各個機關的設計更是嘗出乎你的意料之外。類似這種結合了冒險、鬥智、敏捷力、思考力、創作力的角色扮演冒險遊戲才是玩家們真正期待的好遊戲。盼望在不久的將來我們能在國內電腦遊戲軟體市場上看到這方面的佳作。



何 有



國產遊戲首次大膽採用面對面的即時戰鬥系統，可說是魔眼殺機迷們夢想中的RPG 世界，畫面頗具中國風，但精細度仍嫌不足。

Mr. i



劇情直落俗套，創意表現仍顯貧乏，整體表現平庸，在角色扮演性質的戰鬥方式，繪圖精緻度與合理化上均有待突破與提昇。

Darkress



這個遊戲並不怎樣，或許是這一類的遊戲較引不起興趣，操作介面有支援滑鼠，可是並不怎麼好用，整個遊戲並無較突出之點。

群英靶

60
70
80
90
100





本文作者：GUDERIAN

自天使帝國以來，國產的戰略遊戲開始有了許多新的面目，然而大多只是角色及故事稍為改一下，戰鬥系統似乎都是以攻擊加魔法配合升級來吸引玩家。當然這其中也有些新的構想，像魔法世紀的升級服裝改變及立體六角方格、恐龍新世紀中升級後可轉變成威力更強的恐龍（和天使帝國的轉職業其實差不多）。現在這款叢林戰爭則是以森林中的動物為主體，配合一些戰略地點推進戰鬥，目標則是為打倒米可大魔王而努力著。

① 劇情

叢林戰爭的劇情十分單純，魔王召喚了一場大雨，只要被雨水淋到的人都變成壞人，




依照劇情發展會有新伙伴加入...

只剩下洛克這個少年率領一群動物朋友四處戰鬥，尋找新朋友並提升等級是遊戲的主線。不像天使帝國那般費心地舖敘劇情，或許是要玩家專注於單純的戰鬥吧！

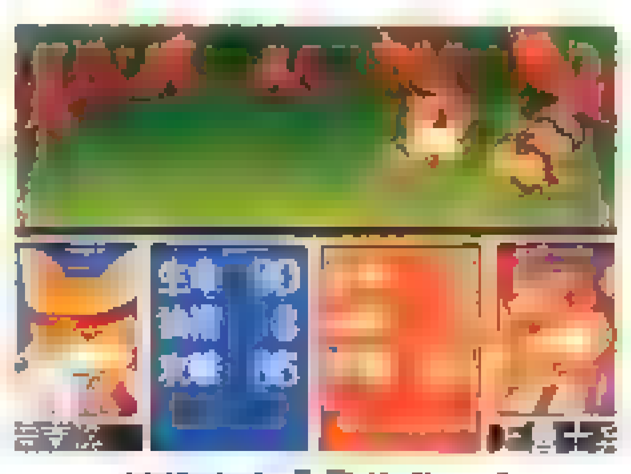
② 人物



這就是主角洛克

戰友及敵人都是一些動物，或許用來教導玩家認識動物是挺不錯的，不過想到用可愛的動物來戰鬥實在有些怪怪的（不知道打死犀牛會不會受到貿易制裁）。很難想像小老鼠也可作戰，或者小綿羊能夠攻擊，當然不同的動物有他的能力和屬性，但是筆者先天上就討厭狐狸，因此玩得不是很有興趣。

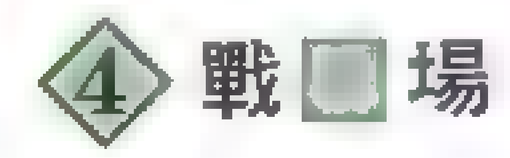
③ 戰鬥



狐狸也會「昇龍拳」？

乖乖挨打而不反擊實在不是很好的設定，筆者從來沒有看過戰略遊戲有人會站著挨打而不回手的，這樣當然對遊戲進行比較簡單，但是卻相當的不人道，不！是不公平。那麼大家只要努力欺侮弱小，反正打死一個少一個，自己只要小心不要被圍毆就好了，贏的話也實在沒有多少光采可言。老實說，筆者個人認為這是一場廉價的戰爭（好比曹操吃雞肋一樣），除了利用圍毆就是用士氣支援及地形支援，實在沒有太高超的戰術技巧可言。

另外由於隊伍的移動力都不高，因此誰先進入敵人攻擊範圍誰就倒楣，因為是打者無傷，受者倒楣，因此一定要算好距離再移動，實在是累人。而戰鬥中沒有控制區域的設定，因此只要沒有人擋住去路，你可以從敵人之中自由進出（只要其中有空隙就可以），這樣的設定實在有點敵友不分。



④ 戰場

為了不使戰鬥過於無聊，遊戲在戰場中設了一些村莊，

城堡、船舶等地點及特定的人物。給特定人物物品或打倒他就能使他加入陣營，有時也會在戰鬥勝利後得到生力軍加入。每個不同地形有不同的防禦



也有船上的戰鬥場景



戰場上角色移動範圍以黑色網點表示

效果，而敵人也會利用皮粗肉厚的傢伙擋住橋頭或城堡大門，且巫師法師之類施法人員也會躲在後面施法，AI算是不錯，但有些敵人和魔法世紀一樣只在某些地方巡邏，你不犯他，他不犯你，一旦你進入他的勢力範圍，他就主動攻擊，受傷還會逃跑，不過還是屬於送死的肉腳比較多！

5 特色



這輛小篷車妙用無窮

有輛小篷車（好像光明與黑暗的篷車），那是陣營的根本（機動指揮部），受傷或被打成重傷的人可以去那裏調養，勝利的話下一場他就會再出場。人物除了受傷之外還有中毒、詛咒、昏迷等不同狀況，算是比較不同的設計。音效的表現平平，反正戰鬥遊戲大概就是拳打腳踢的聲音再加上敵人的慘叫聲（搞不好就是你自己的聲音）。畫面的表現不算很突出，不過在安裝遊戲時有個畫面是主角在用鼻子頂斧頭，需要換磁片時會出現主角快失手掉下來，而猴子在那裏緊張得大叫大跳，雖然是個小動作，但卻可看出製作單位的用心。

6 結論



老實說，這是一個純消磨時間的遊戲，因為它的故事性並不強，而角色的選定也不是很貼切（好像只是作戰的工具而缺乏角色的魅力）。也許可以考慮給他們使用武器來輔助作戰，或者有恢復 MP 或 HP 的道具等。另外不管是畫面的品質及音樂音效都是很不可忽視的，畢竟一個好 GAME 是整體的展現，而不是光靠某一些東西支撐起來的。或許筆者對叢林戰爭有許多不滿及批評，但是它的確有可取之處，評價是因人而異的問題，就像筆者認為綿羊不適合作戰，也許有人就是喜歡玩可愛的動物。好不好玩還是要靠玩家自己去判斷，祝好運！

群英會審 VER 2.0

呂布

一套玩法類似光明與黑[illegible]的遊戲，雖然相較之下劇情略為薄弱，但較多的法術效果與角色設定使遊戲熱鬧、可愛了許多。

Mr. i



擬人化的動物角色是本遊戲的特色，但在戰鬥設定，AI表現的合理化及寓教主題上有待改善與修正，個人認為實屬一打發時間的小品遊戲。

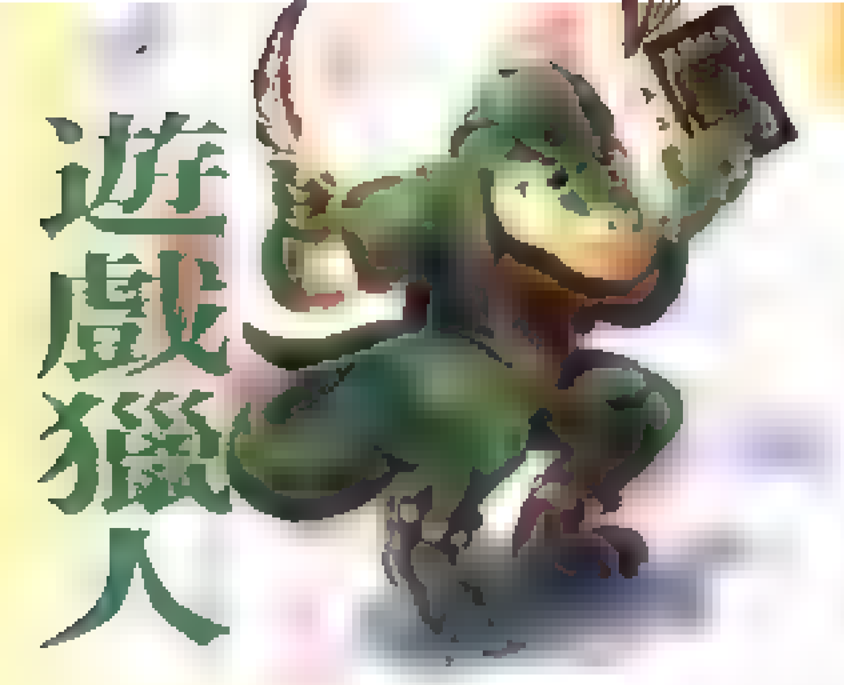
Darkness



這是個以動物為主的戰略遊戲，只有主角是人類，音效平平、畫面不錯，但是令人較不服氣的是只有攻擊的一方能有所動作，而防禦的一方卻無法還[illegible]，這設定似乎不太合理！

群英靶

60
70
80
90
100



正宗台灣十六張麻將

本文作者：RXZ

嗨！又過了一年，不知道大家是不是也摸上了兩把，輸得慘兮兮的，唉！千萬別像我老爸一樣，差點把麻將館給當了，還得來個殺人者償命，父債子還，哦！錯了！是欠債還錢的悲劇，嗯？這不是那個正宗台灣十六張麻將裡面的劇情嗎？唉！真是可憐，我小小年紀就要在〝磚塊〞裡學〝游泳〞，如今練得是一身絕技，學校／市場／旅館這方圓百里之內，本人自稱第二，我想你也不敢自稱第一吧？！什麼？要單挑？有沒有搞錯？先去找三個牌搭子再說，沒有？也成！帶套正宗台灣十六張麻將回去吧！看到這款正宗台灣十六張麻將（以下簡稱正片）就聯想到前一陣子的香港麻將和決戰台灣十六張麻將，正片可以說是融合了香港麻將的音效以及決戰台灣十六張麻將的精緻畫面再加上類似雀宋學園中的一片多玩等特性，集其大成於一身的大作，尤其是語音的部份，幾達濫用的地步，和許多年前的無聲麻將相較之下簡直不可同日而語，那它的驚人之處在那兒呢？一起來看看吧！



多樣性的麻將玩法

★一片多玩★

正片有三種遊戲模式和一種教學模式，可別小看了教學模式哦！最好能先瀏覽一下，



教學模式說明詳細

在教學模式裡提供了相當詳盡的資訊，對初學者而言是一大福音，在遊戲模式中第一種是麻將大賽，也就是正片常的模式，只要打了一圈牌之後或是某一家積分為零時，你的積分



16名好手角逐的麻將大賽

數達到第二名（2／4），就可以順利地升級至下一回合的比賽，另外一種玩法是自由對戰，玩家可以從十五名對手中挑出三個牌搭子進行一圈的廝殺，當然這個時候輸贏也就不是十分重要的了，這種玩法沒有可玩性？不會吧？！如果你（妳）需要磨鍊一下作牌的技巧、熟悉不同對手的打牌方式



自由對戰可自由選擇玩伴

、聽聽來自台灣各地（可惜沒有山地話，哈哈！）口音或是找幾個看起來順眼一點的對手進行一場沒有壓力的娛樂活動的話，它也是一個不錯的選擇喲！還有一種模式是修業模式，還記得你老爹那家輸掉一半的麻將館嗎？現在是你表現〝笑〞心的時候了，嗯？嘿嘿！這種模式打起來最有成就感，而且安排的升級系統相當的〝人性〞，還可以學學賭聖的特異功能，來個念力自摸，你說該不該躲起來偷笑一下？嘀啃！



修業模式下登場的各個角色



★精緻畫風★

正片也是一個採用640×

出版公司：大宇　類別：博奕

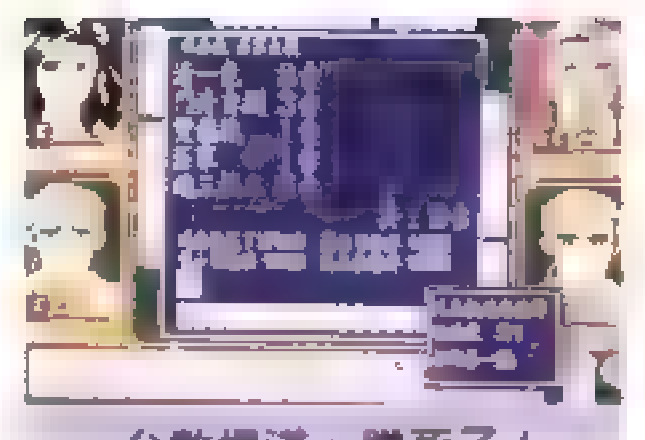
480 的16色高解析度的遊戲，日本的98系列遊戲大多採用此種模式，最近國人自製的遊戲之中使用此種模式的遊戲也有日漸增多的趨勢，因為只能從64色中選出16色來作畫，因此對美工而言是相當大的挑戰，不過大宇的美工真不是蓋的，人物變化的表情、麻將牌、中文字型都刻得相當地精緻，讓人可以在相當悠閒的情況下〝游泳〞。

★樂音齊揚★

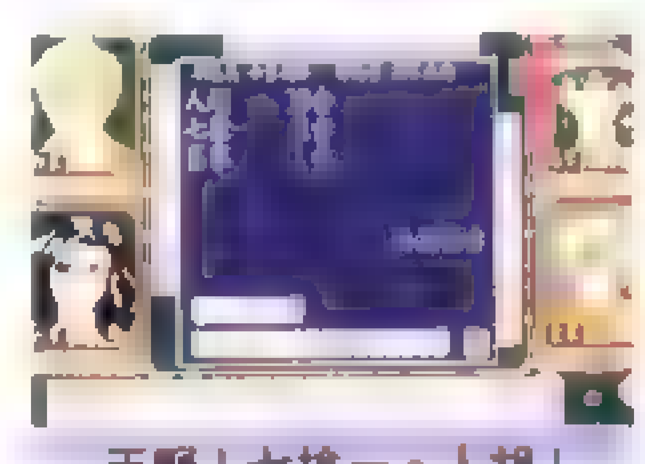
印象中筆者已經好久沒有聽到和遊戲配合得像正片這樣貼切的音樂了，除了在正片常的遊戲中可以聽到相當輕快的音樂之外，如果玩家連莊，此時音樂會變得急湊了起來，讓人有種緊張的氣氛，再配合遊戲中幾乎貫穿全場的語音（連什台時都有語音），摸起牌來還真有點毛毛的，臨場的氣氛在音樂和語音的烘托下讓人融入其中，會讓你驚醒的是大概就放槍的那一刻吧？！

★人工智慧★

這大概是遊戲中比較弱的一環，雖然遊戲號稱每一個對手都有其不同的打牌方式，但也都差不多，強一點的對手比較會捏住危險牌避免放槍，然而在真實世界裡胡牌會選擇比較有利的一方，譬如胡莊家牌可以多一台，自摸的話也有一台，可是電腦控制的對手好像不管這些，有牌就胡，就連沒有台的底也胡，這要是真在打牌時大概會被 X@# ！，遊戲有個小BUG就是如果碰了牌再槓牌（明暗都一樣），無法槓上開花自摸，實在有點……。



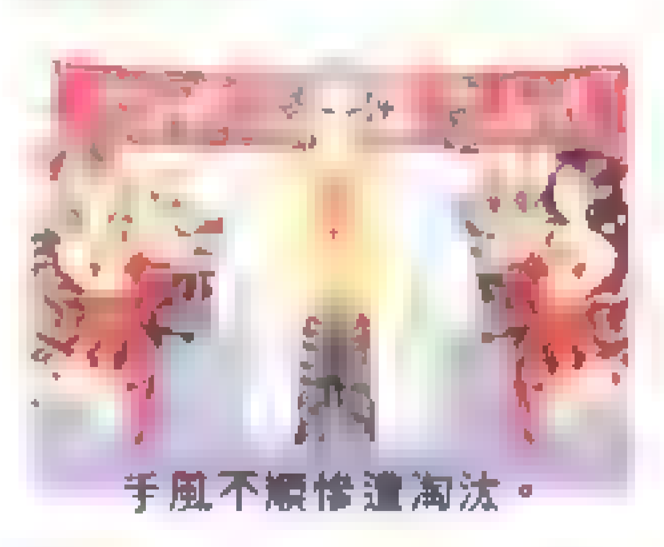
台數爆滿，贏死了！



天啊！七搶一，人胡！

★總　評★

這個麻將遊戲是筆者所見過最好的了，它不以誘人的美女作餌，而以逗趣的人物表情，豐富的語音效果，再加上隨遊戲進行所陪襯翩然起舞的樂音以及充實的內容吸引玩家，在五光十色的電腦麻將世界裡獨樹一格，相信它所帶給各位的不只是視覺的享受，更是您一天的勞累之後最好的休閒，看看它、摸摸它，你會愛上它！（PS.附帶值得一提的是說明書的作者實在是有夠客氣，讓人有賓客至上的感覺，值得效法。）



手風不順慘遭淘汰。



成為賭國至尊。



河布

一套相當熱[illegible]將遊戲，不但提供多樣的玩法，語音效果也頗具臨場感，但修業模式劇情格局太小，沒有提供即時升級功能也滿累人的。

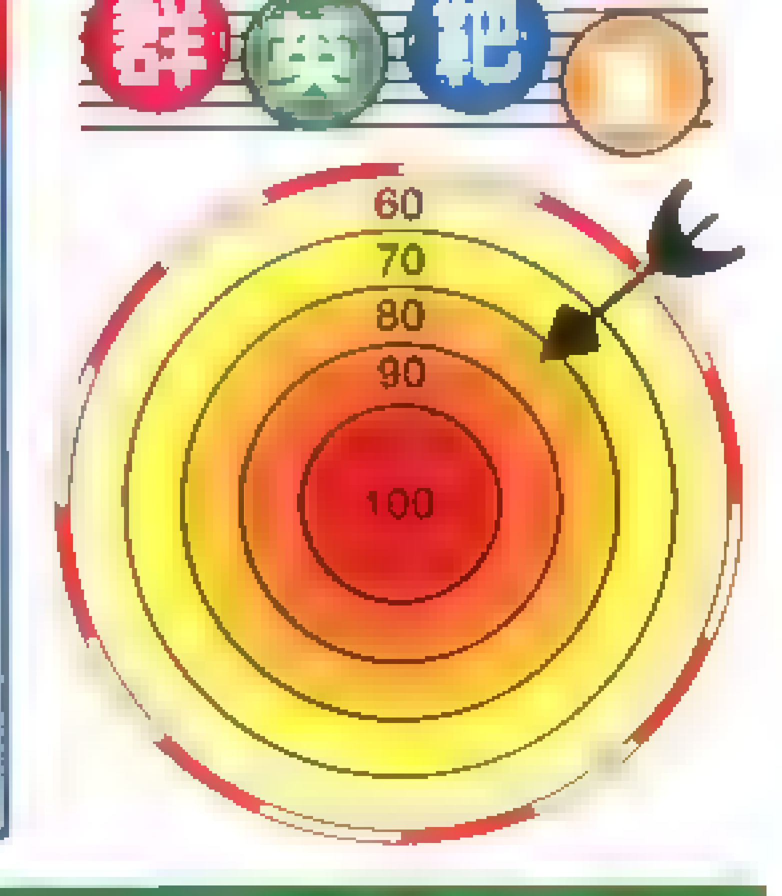
Mr. i



極具親和力[illegible]，融合小品劇情，足以讓玩者感受麻將的樂趣，然而語音的運用與人工智慧的模擬，一則太多，一則不足。

Darkness

太好了，又有十六張麻將可玩，而且又是四人麻將，遊戲中有修業模式、實戰模式等各種模式，加上遊戲本身有支援音效，在遊戲過程中可聽到各對手因勝負而發出的聲音，是個不錯的遊戲。



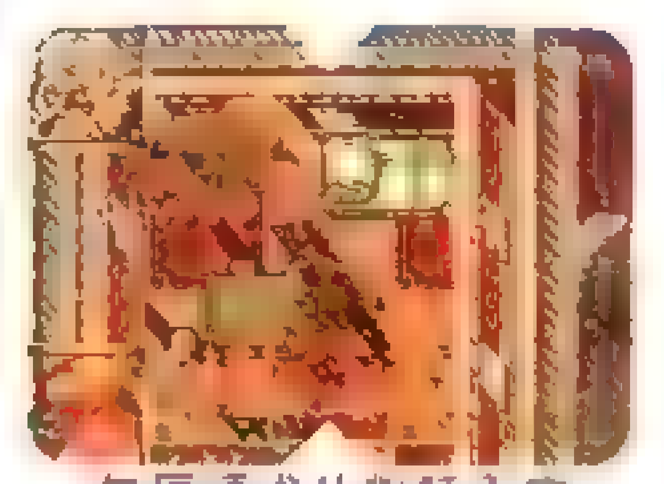


魔眼封印

本文作者：RXZ

你聽過 MM 嗎？什麼？！Murder Monkey（殺人猿）？沒那麼恐怖吧！那是巧克力囉？也不對！就是寫魔眼封印的工作室啦！想必大家都已經久仰其名了，筆者在資訊展上看到這個遊戲時也和大家一樣嚇了一跳，以爲創世紀 VII 改成了中文版，詢問之下才知道這是一個道道地地的中文 RPG，這個遊戲最大的特色還不只是採用創世紀 VII 的〝詭異〞視角（在創世紀 VIII 中已經修正成45度的俯角），在遊戲過程中承繼轉合的 3D 動畫更足以睥睨群雄，除此之外就沒有別的嗎？那不又是一個看看動畫就殺掉的遊戲了？不妨跟著筆者一起來看看吧！

魔眼封印會讓人印象特別深刻的地方就在它引非議論的類似畫面和劇情設定，玩過創世紀 VII 的人一定會對它相同的視角和操作介面感到十分熟悉，而看過日本漫畫〝三隻眼〞的人同樣的也一定不會對它的故事架構感到陌生，不過在編劇的安排下主角變成爲一個成天無所事事、借錢不還、成天做著征服世界白日夢的小地痞，在美色和金錢的誘惑下成爲這個 RPG 的俘虜 -- 可憐的主角。或許是得助於漫畫三隻眼的輔助，魔眼封印成功地創造出一個幻想的世界，擁有十分完整的故事架構和發展情節，不過無厘頭式、缺乏內涵的遊戲內容卻使得筆者對它並不十分欣賞，這個問題當然是見人見智的，但是設計小組在對話的內容安排上似乎有欠妥當，


無厘頭式的對話內容

雖然遊戲本身定位在戲謔上，可是也不應該時時提及 RPG 是什麼？RPG 不就是做些什麼之類的話，嚴重破壞了原本劇情安排的巧思，更突顯了編劇對 RPG 認知的偏差，實在是太不聰明了，不要談太深的問題，就拿看電影來說好了，明知道那是假的卻還是要看，看什麼呢？不就是要看它像不像真的嗎！？魔眼封印最大的敗筆就和電影〝最後魔鬼英雄〞（阿諾史瓦辛格主演）一樣，沒有真正認清 RPG 遊戲／電影的本身含義與玩家／觀眾的期望，殊爲可惜！


圖案式的主選單

遊戲的內容和對話一樣乏善可陳 -- 就和對話中所說的一樣，十分地單調，除了找到寶物、殺掉魔王、結束遊戲，也就是一個簡單的小品 RPG 該有的基本架構，雖說小品其實說來也並不小，它可也是隻吃硬碟的大怪物啊！遊戲中唯一的謎題：山爲山，山中一巨石，樹爲樹，樹中用綠珠，樹樹爲自然，自然爲入口，讓筆者百思不得其解，原來還一定要站在樹（單獨一個巨石處向下數第〝三〞棵）的左邊才行，我想我應該是在樹〝下〞吧？或者左邊是樹中？除此之外還有一個難題就是怎麼殺掉魔王，因爲魔眼封印是一個即時動作 RPG，戰鬥時你必須時時注意每一個隊員的狀況，拼命使用魔法補充生命，遇上強一點的怪物不是手忙腳亂就是一命嗚乎！除了補充生命之外，魔法在這個遊戲中形同虛設，沿途又有補充生命力的藥水可以拾取補充，而魔法攻擊的成功率趨近於零，除了祈禱怪物不要常常出現之外，你最好洗個乾淨的澡準備做牠們的佳餚，遊戲中的血腥鏡頭不少，一場爭戰下來難免身首異處、血肉模糊，是筆者所見過最血腥暴力的 RPG。值得一提的是怪物快被了結的時候會拼命逃（怎麼還有那麼大的氣力？）這時候只要繞到牠前方補上一刀就可以將牠送返西方極樂世界了！


與地下城中的魔頭對決！

談到操作大概又有人要說話了，這個遊戲方便到只用隻滑鼠就可以解決所有的問題，雖然前面說了一大堆的不是，可是魔眼封印在程式上的表現確實令人折服，除了一些小 BUG，像進入一間屋子裡居然也看得見另外一間屋子裡的擺設、下雪時螢幕會閃動、在山洞中的怪物會卡在牆中。哦！對了！談到山洞附帶地提一下，如果有隊員不幸喪命，偏偏又沒有救命的黃藥水或是他死在你看不見的地方（牆壁擋住了），只要回到地面上再下去就可以看見了，這也算是個貼心的設計。遊戲的執行速度

出版公司：軟體世界　類別：角色扮演

相當地快，除了動畫片斷和戰鬥外少有讀取硬碟的現象，而且畫面的捲動十分地流暢。或許你會想提這些做什麼？哈哈！如果你玩過 Origin 的創世紀 VII 就知道了！

遊戲中的音樂並不十分突出，而且和語音的音量相較之下像蚊鳴一般，幾乎聽不見聲音，倒是配合 3D 動畫的語音效果做得相當不錯，這大概是賣點所在吧？！不過這也僅止於 3D 動畫的部份，其它像開門關門、打開寶箱、施展魔法的時候就像國際牌的靜王（一種冷氣機）--讓你耳根清靜，如果你有部 CD-ROM 或者是隨身聽的話最好還是不假外求，把它打開來吧！


人物的屬性一覽表

在屬性的設定上讓人覺得有點草率，雖然魔法系統做得十分的精簡，施法畫面也是慘不忍睹，不過總還有些感覺，然而遊戲中所用到的參數除了生命力，魔法點數、戰鬥力，防禦力就沒有了，雖然在動作 RPG 中敏捷度這個參數並不十分重要，但對於攻擊次數的影響卻是相當大的，可是戰鬥時卻只見到雙方你來我往的揮動刀劍，似乎沒有所謂的攻擊次數，同時也沒有適當地顯示我方人員的受傷情況，等到螢幕邊框轉紅，再讓你按個鍵用魔法補充生命力，卻看到他（主角）還要伸個懶腰（做出好像很＂強壯＂的動作），然後，你就等著收屍吧！戰鬥系統的設計沒有考慮到玩家的反應能力再加上一大堆人擠成一團，辨識出誰是誰都有困難了，還要一邊兼顧戰鬥和補充生命力，最好的方法是設定成圍攻，你只要不時地注意一下主角（特斯克）的生命力就好了，或者乾脆就叫那些隊員閃到旁邊去，自己和怪物單挑，免得手忙腳亂的不知所措，雖然有自動作戰的功能但是如果能夠增加隊員的輔助功能，也就是自我作戰和相互支援（不是只會打，也要會補充生命力），相信打起架來會省事得多。魔眼封印的升級系統做得相當特別，大概是為了避免玩家練功吧！在前面幾級升級所需的經驗點數很少，越後面越高，到第十一級要七萬多點，相對於第十級的一萬多點實在是太不人道了，還好隨著經驗的增加，人物的一些屬性也會隨之成長，升不升級只和是否學到新的魔法有關，而魔法種類實實可數沒有幾種，沒有什麼太大意義，如果你還是不放心的話，只要把螢幕關掉，去吃個飯，洗個澡再睡一下，回來看看，如果你沒有變壯又變高，建議你泡杯克林奶粉灌到主機去吧！（PS：看看是否切到戰鬥模式了，如不幸陣亡那你只好等軟體世界的百戰天龍了，把克林奶粉倒到主機去的方法是主編教我的，有事去找他）

綜觀整個遊戲，似乎除了做得有聲有色的 3D 動畫之外，實在說不出這個遊戲有什麼


精彩的 3D 過場動畫

特色？遊戲的過程極其平凡，處處充滿著血腥和暴力，也沒有讓人輕鬆一下的感覺，讓筆者覺得十分可惜的是說明書中的背景設定、故事的來龍去脈既然可以做得如此用心，為什麼沒有在流程的安排和整個遊戲的系統上再詳細地規劃？徒然浪費了如此優秀的劇情設定和表現不凡的程式功力，也許是筆者誤會了原作者想帶給玩家的只是一個再簡單不過的打殺遊戲，但是筆者深信，這決不是所謂的 RPG！

群英會話 VER 2.0

何布



神似創世紀Ⅷ的RPG，但主角卻全無聖者之風，令人難以接受，即時戰鬥相當雜亂，但其動畫水準卻直逼創世紀Ⅷ，相當難得。

Mr. i



劇情式的遊[illegible]述、對話、訊息顯示的文字表現上極為重要，庸俗的對話內容掩蓋了 3D 動畫出色的表現。

Darkness



畫面上雷頻似於創世紀Ⅷ，整個遊戲的重點在除去魔眼王，玩家要在六大陸之間穿梭來回，尋找各位同伴，以利完成任務。

群英把

60
70
80
90
100



百戰迷宮

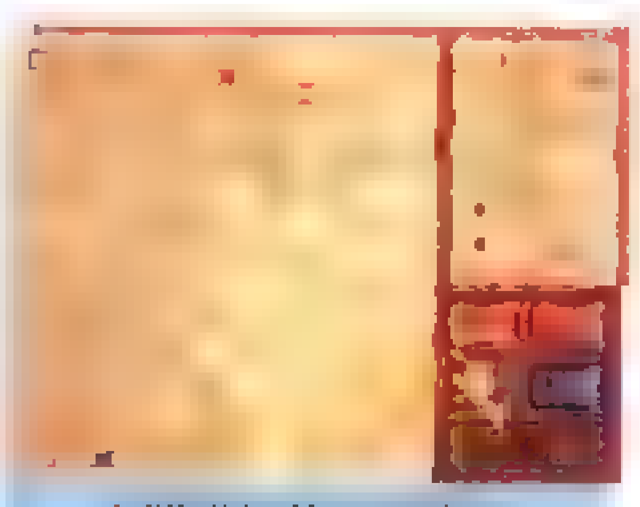
本文作者：KNIGHT

在百戰迷宮中，玩者將扮演一個冒險者，接受一個女巫的邀請到古老的地下城中去尋找一顆神聖的寶珠，但是尚在與她討價還價的時候，就被傳送到地下城的入口處。為了要能得到寶藏，只有往地下城的深處殺下去，但是地下城內可不是那麼好玩的，到處是怪物和陷阱，一不小心就會命喪地下城。

本遊戲基本上也是和AD&D被遺忘的王國系列一樣，總共有8個種族、7個職業可以選擇，玩者可以選擇預設的人物或是自己創造，不過筆者個人是建議最好還是自己創造，因為這樣一來便可以把人物的屬性調到最高，但是很奇怪的是調整屬性只能靠滑鼠的左鍵或右鍵來增減，並沒有支援鍵盤，無法像SSI以前的遊戲一樣，只要按著[+]或[-]鍵不放就可以一直增減屬性的數據，想想看部份種族的力量最大值為18/00，如果要將屬性值調整到最佳，豈不是很有可能要按一百多次滑鼠鍵。另外也可以發現大部分的人物肖像跟魔眼殺機Ⅱ裡的臉孔一模一樣，難到說百戰迷宮與魔眼殺機系列有什麼關係不成。

和以往被遺忘的王國系列不一樣的是在百戰迷宮中，多了詩人（BARD）這項職業，詩人在較高等級時可以施展魔法，雖然所能使用的魔法等級較低，而且記憶的數目亦較少，但是他卻可以使用較好的護具和武器。

當玩者選定人物之後，遊戲本身將自動創造出一個地下城供玩者探險，SSI宣稱遊戲的地下城組合總共高達四十億種，因此理論上每個人所得到的地下城都將是獨一無二。由於每座地下城都有自己的參數種子，所以各位玩家可以和朋友輸入相同的參數種子，以獲得相同的地下城，比一比看誰能夠較快完成遊戲。



查閱詳細的地圖資料

遊戲本身提供簡易、中等及困難和自定四種難易等級，對於剛入門者，不妨將遊戲調的簡單一點，這樣你將可以獲得較多的食物和寶物，怪物的種類和數量則比較低，強度也會減弱，同時幾乎沒有什麼機關。如果你嫌不夠過癮的話，那麼你可以把遊戲設成遍地都是怪物和陷阱，還有水中世界供你探險，食物和寶物的數量變得極少，同時還有人物死亡後，整個人物資料都將永遠的從硬碟中被消除掉的真實死亡模式。

當你開始探險時，為的是要除去最後的大魔王，獲得寶藏然後安然的離開（雖然一開始出口就在你身後），你惟有不斷的向前殺敵，繼續往下探險，在途中你將會撿到一些物品，但是很可惜的，你如果不能施用巫師的物品辨識（IMPROVED IDENTIFY）法術，你只能先存檔，然後使用這項物品，觀察人物所產生的變化，看看這是什麼物品？再讀取進度。但是對於一些武器或某些物品此法便失效了，更糟的是，有些東西是受到詛咒（CURSED），戴上後如果不施展解除詛咒的法術根本無法取下，因此建議各位第一次玩本遊戲時，不管兼職或是專職，都選擇一個能施展魔法法術的人物，對於所拿到的物品都進行辨識，並紀錄下來，反正你尚未進行辨識之前物品也有其特殊的名稱、顏色和圖形，並不會改變。然後以後玩遊戲時，撿到物品即使無法辨識，也能夠知道那是什麼東西，而要戴上裝備時最好先存檔，如果戴上後無法取下，表示那項物品受到詛咒，就可以讀回進度然後丟棄那項物品。

在遊戲中當你開始移動後，人物便會開始感到飢餓，你如果讓人物餓過頭的話，將會使人物越來越虛弱，最後導致死亡，惟有食物和製造食物卷軸才能填飽人物的肚子，但是隨著遊戲的困難度的增加，食物出現的數量越來越少，而且你也越容易感到飢餓，如果你無法施展牧師的製造食物（CREATE FOOD & WATER）法術的話，那麼到最後光是找食物就是一個大問題。

百戰迷宮基本上跟魔眼殺機屬於同一系列的遊戲，就連法術種類和名稱都和魔眼殺機Ⅱ一模一樣，只是個人覺得法術卷軸出現的時機有點奇怪，像筆者第一次用巫師玩的時候，居然在第一層就拿到巫師第七級的法術卷軸，但是當時我只是一個第三級的巫師，根本是只能看不能用，而一些等級比較低的法術卷軸，反而是在地下城深處才找到。

另外我覺的更奇怪的是，當你施展牧師（巫師）法術之後，如果還保留法術選項，然後將牧師聖符（魔法書）更換成魔法書（牧師聖符），依然可以施展法術選單上的法術，不知道這算不算是程式的BUG？

戰鬥則是比魔眼殺機系列

出版公司：軟體世界　類別：角色扮演


最後的魔王竟然是…


這就是自動醫療系統

困難，在以往你至少還有隊友與你相互照應，現在你只能依靠你自己，而且對方依然是會移動，不會呆呆的站在原地等你來攻擊。不過因爲程式計算的關係，對方移動的速度比你要緩慢許多，因此你可以移動向前攻擊，然後馬上後退，等到能夠攻擊後，再向前攻擊，不要站在原地和對方互砍，不然你很快就會因受傷過重而陣亡，如果受傷過重，不妨趕快撤退，多轉幾個彎到遠處休息好恢復體力，這樣就不會受到對方的打擾，不過要小心休息的次數如果過多，將會造成食物消耗量增加。

雖然由於冒險人物職業的限制，造成你可能無法施用牧師系的法術療傷，但是遊戲本身倒是提供一個不錯的系統，我們姑且把它稱做〝自動醫療系統〞，只要玩者投入錢幣，它就會幫玩者療傷，不過地圖上並不會標示出此系統的位置，因此全憑玩者自己記錄到地圖上。

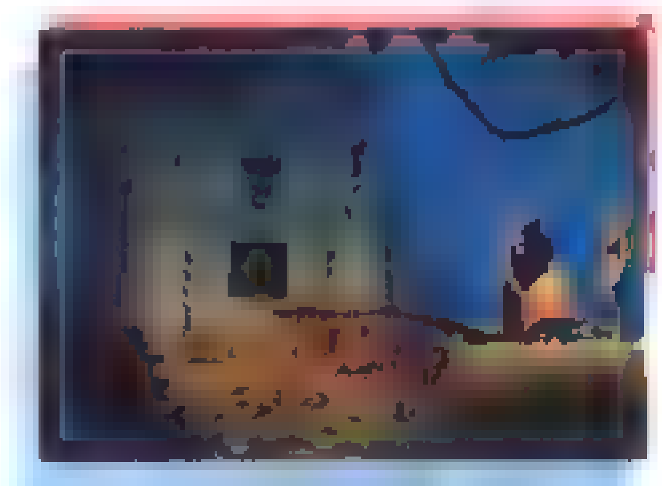
對於方向感不佳的玩者而言，在 3D 式的地下城內探險最痛苦的事莫過於畫地圖，不過遊戲本身提供一個類似魔界召換的自動繪圖系統，只要是玩者所經過的地方，都會被畫下來，如果你扔掉某項掉在地上的物品，地圖本身也會標示出來。不過此套自動繪圖系統並不是十全十美，它對於在牆上的按鈕和物品並無法標示出來，全賴玩者將地圖印出來後在自行標示，因此最好是準備一台印表機隨時將地圖印出。

自動繪圖系統的另外一個功用便是幫忙找幻影牆或機關牆，如果整層樓都逛過了，卻發現某部份仍是空白，而且又沒有傳送站的話，那麼你便可以到附近找出幻影牆或機關牆，此法對於初級的冒險者特別有用。

遊戲雖然支援 MT-32 音源器，但是很可惜的只能夠在片頭及片尾結束時才能聽到音樂，其餘在地下城探險的時間，根本是聽不到音樂，而且就音樂上的表現而言，即使是在MT-32上的表現，也只能說是表現平平而已。至於音效方面，則表現的令人讚賞，不管是武器揮擊、施法、將門開啓或是遠方怪物的吼叫聲，表現的相當逼真，營造出一種緊張的氣氛。

百戰迷宮最主要是能提供個近四十億種不同的地下城供玩家探險，不像以往的遊戲，當遊戲完成之後，除非遊戲中有某些特別吸引人的地方，不然大部分的人均不會再玩一次，而且玩者還能查看自己所解決的怪物種類和數量，在排行榜上的名次爲何？另外遊戲的畫面表現亦屬不錯，搭配數位音效後，很能表現出地下城那種特殊的氣氛。

但是本遊戲最大的缺點或許是因爲單人冒險的關係，因此在遊戲難度爲最難的時候，可能會發生用錯鑰匙，導致無法打開某些門，使的遊戲進度停住，或是爲了尋找食物而四處奔於奔命的狀況發生。


英雄帶著寶藏滿載而歸！

群英會話 VER 2.0

阿布

一套純殺時間用的迷宮遊戲，雖是RPG但劇情少到可以忽略的地步，由於提供了完整的迷宮屬性調整功能，讓你有數不盡的迷宮可闖。

Mr. i

在龐雜的迷宮中，自動[redacted]最討喜的體貼設計，遊戲本身頗爲耐玩，整體而言，實屬中上。

Darkness

一般的 RPG 迷宮都是固定的，所以一般 RPG 玩過一次都不會想再玩第二次，而百戰迷宮就是不同於利用各種參數來決定迷宮的內容，而玩家可以玩各種迷宮，聽說高達四十億種！

群英靶

60
70
80
90
100





本文作者：Gorden P.

外傳——非正典也

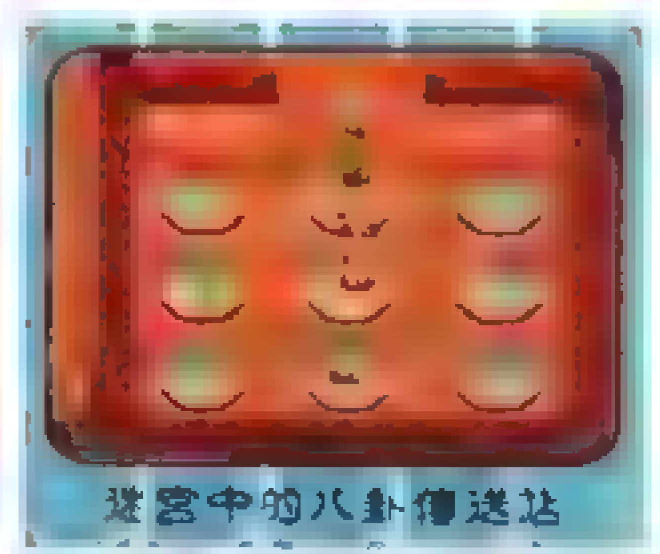
西遊記是一部家喻戶曉的經典小說，它曾陪伴許多的人走過童年。印象中依稀記得小時候電視布袋戲曾經演過，當時雖然在讀書，碰到讀半天時，回家第一件事就是打開電視，邊看西遊記，邊吃飯。對西遊記人物的記憶可說大部分不是從看書來的，而是看布袋戲來的。

由天堂鳥所出品的西遊記外傳是一套具有中國神話風味的角色扮演遊戲，如果你已經厭煩了由外國軟體本土化後的那些稀奇古怪的譯名及缺乏親切感的RPG遊戲，何不試試這套由國人自行開發又具有中國味的遊戲？

遊戲的開始是說唐三藏等一行四人好不容易歷經了八十一個劫難，走過了十萬八千里路，終於來到天竺，取得了大乘真經，並順利的回到了天庭。他們與眾神齊聚於天庭之凌霄寶殿，接受眾神的道賀及玉皇大帝封賜神位。未料，正當玉皇大帝將封賜神位時，二郎神卻不服氣，他說：『唐三藏等一行人能順利取得真經，若非沿途有各路神明施予援手，此行決難成功，何況以那孫悟空大鬧天宮一事，此去取經只可說是將功折罪，那有功績可表。』

孫悟空這一聽，那還得了，認為二郎神不該因為當初在天宮大戰時，傷了他的嘯天犬一事，到現在還耿耿於懷，扯他後腿，一時氣憤不已，即與二郎神大打出手。正打的不可開交時，如來佛突然來到，見此狀況非常震怒，對悟空說：『當年收服你於五指山下，為了讓你贖罪，遣你隨唐三藏去西方取經。想不到你劣根性猶未根除，而三藏也未盡到督導之責，看來你們的劫數仍然未滿，現在我將你們取得的大乘真經分散於下界，並將你們再打下凡塵，受那塵世之苦，直到你們能尋得所有的真經，才能再重回天界。』

起步走

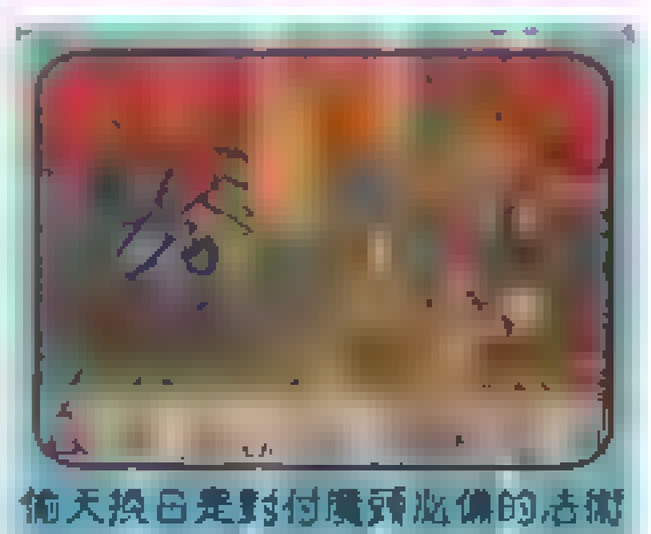

迷宮中的八卦傳送站

唐三藏及孫悟空被如來佛打下凡塵後，出現在東勝神州一的景平村，開始了一連串驚心動魄的取經歷險路程。這是一個與悟空具體同類型的角色扮演遊戲，一開始孫悟空身上只帶著二百元，必須藉著收拾各式各樣的妖怪來賺錢，並且累積自己的生命力點數和法力點數，才能戰勝擁有真經的各路魔王，唯有打敗牠們才能順利取回真經，一開始你絕對要有耐心，先練好功再去闖山洞，否則只會徒勞無功。

驚險但不危險的關卡

孫悟空一行人在這個遊戲中必須歷經八大洲（東勝神洲一、東勝神洲二、東勝神洲三、南贍部洲一、南贍部洲二、西牛賀洲一、西牛賀洲二、北極天洲），涉足六大村（景平村、三德村、寶德鎮、聚賢村、三才村、張家村），途經三大國（寶象國、車遲國、比丘國），打敗十大山洞的妖魔（白虎嶺、森林黑洞、蓮花洞、火雲洞、火燄山、盤絲洞、獅駝洞、無底洞、玄英洞、隱霧山），收拾通天塔的鬼怪，降伏沙漠迷宮中的妖魔後，才能順利抵達天池。但是你可以放心，這套遊戲沒有結局，也沒有很難的關卡，只要你的生命力足夠、方向感清楚，就能不斷的闖關。當然你也不必怕在山洞內會迷路，因為你只要多買幾幅地圖就能讓你輕鬆的走出山洞。在山洞中比較驚險的是遇到關卡時你無法預先知道這次會有幾位妖魔攔截，如果你的生命力不夠，又要連續打敗三位妖魔的話，那麼打鬥完畢後，如果你還有一口氣在，已算是僥倖了。

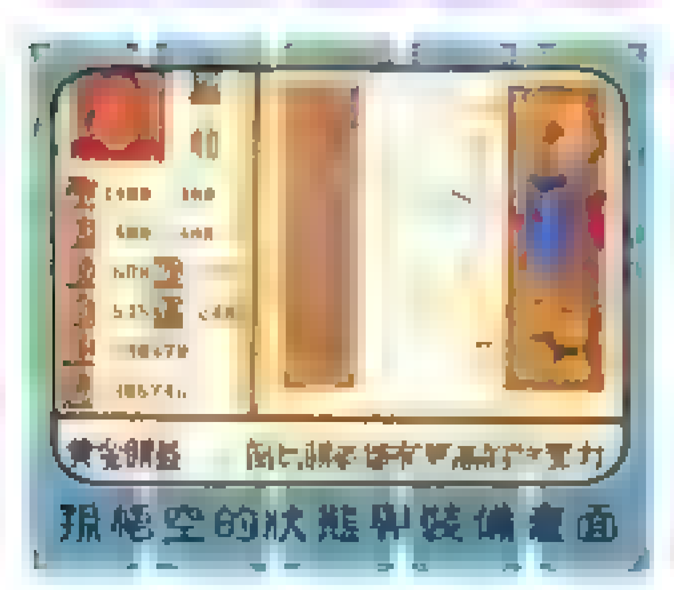
精彩的法術絕招


偷天換日是對付魔頭必備的法術

這個遊戲最大的特色是，

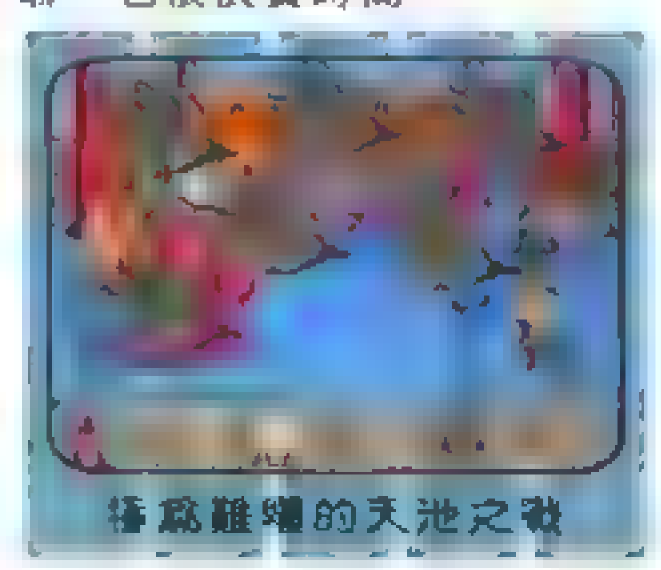
在法術絕招的設計上相當用心，一般角色扮演的遊戲在施法的時候只做象徵性的動作，然後敵人就受創了，但本遊戲則有獨到的設計，比如在施天雷地火法術時，就有雷火交加襲向敵人的場面；施九天神龍術時，則有九條神龍飛向敵人等等，再配上聲霸卡的音響效果，相當有意思。遊戲中較有看頭的法術尚有天罡變、雷裂斬、爆風飛沙、金剛滅魔圈、萬法歸宗、偷天換日、轉生大法、金龍護體、百轉千迴及韋陀護法等。

末了的話



孫悟空的狀態與裝備畫面

西遊記外傳是一套入門級的RPG，整個劇情非常簡單，也缺少變化，各山洞內的機關設定都很簡單，也沒有難解的謎語，更沒有讓你會迷路的迷宮，很適合初學者。除了最後一關「天池之戰」外，其他各關卡都能很輕易的過關。因此，你的生命點數可能還不到兩千點，就已經可以看到天池了。其實當筆者來到天池時，心裏很高興的想著：『怎麼這麼快就可以回天庭了？』於是一時高興，連存檔也忘了，就直往天池裏闖，萬萬沒想到要回天庭竟然那麼困難，第一次闖進去，勉強撐了三回合就陣亡了。第二次練了五個小時的功後，再闖天池，沒想到只撐了六回合就全體陣亡了。心裏越想越不甘心，於是再苦練十個小時的功，並且每個成員的物品袋都裝滿舍利子（每個舍利子可殺傷敵人八百個生命點數），全部準備妥當後，信心十足的再闖天池。可恨的是還沒撐到第十回合就又全部陣亡了。三次都沒闖過關，之後就沒興趣闖關了，因為功越練越無聊，也很浪費時間。



播麻難纏的天池之戰

「天池之戰」的點子是「突出」，還是「敗筆」，尚待玩家來鑑定。因為假設玩者三十五個小時可玩完整個遊戲，要過前面所有的關卡可能只需用掉十個小時，而天池之戰卻需花費二十五個小時練功，才能順利通過天池這一關，那麼這後二十五個小時可能會讓你在極度無聊的情況下度過，因為你必須不斷的繞圈子，尋找妖魔鬼怪，與他們對戰練功，而戰鬥模式卻永遠是一個樣子，沒有什麼變化。如果你的生命點數沒練滿五千點，大概很難過關。

其實在天池之戰中，可以有更靈活的設計，比如說每戰滿三個回合可休息五至十分鐘，由電腦自動計時，時間一到，即自動進入打鬥狀態。如此，一方面可讓玩者有喘息的機會，並可稍空檔時間練功或購買新武器或物品。另一方面又必須隨時準備打鬥，可增加刺激感。否則為了要一口氣打敗所有的魔王，只能在電腦前傻傻的消磨時間了。

這套遊戲在安裝上有一個很大的缺點，如果安裝在用D-BLSPACE壓縮的硬碟上，安裝時都不會有問題，但是程式執行後，常會莫名其妙的當機。

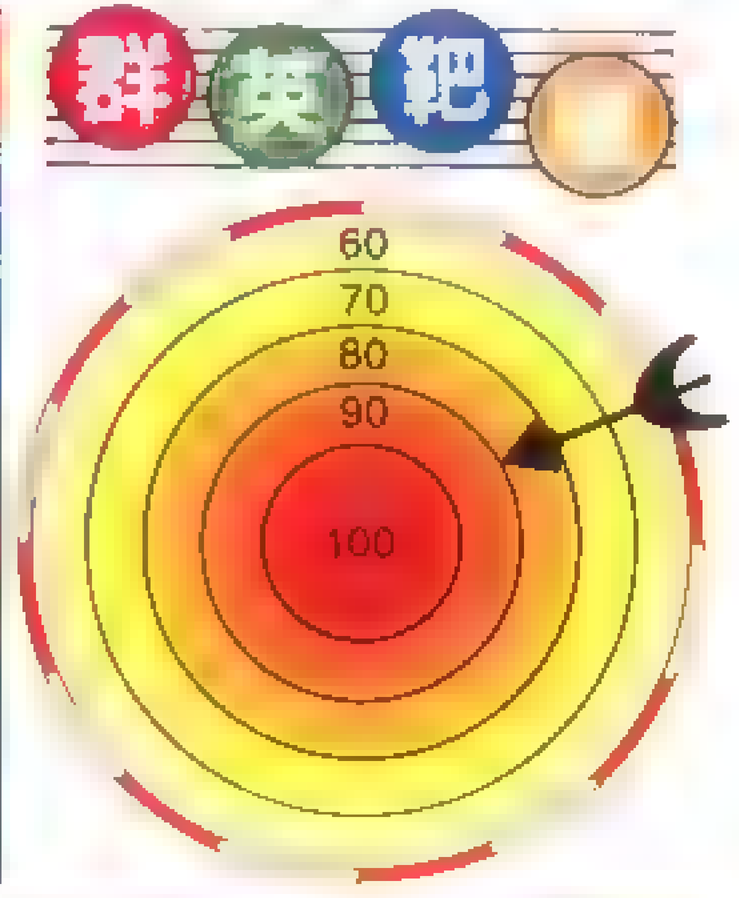
玩完西遊記外傳後，對其過於簡單的劇情有點失望，與當初的期望差的很遠，原本西遊記小說中人物的詼諧，逗趣，憨厚及冒險的刺激感，很難在遊戲中感受到。總覺得作者還可以把這套遊戲做的更好。當然，如果這套遊戲在設計的時候就已經把對象鎖定在初學者，那又另當別論了。



河布：一套低難度，高度練功的RPG，劇情的構架簡單明瞭，全[illegible]
麗。可惜攻略過程是以練功為主，有時令人頗為心煩。

Mr. i：這是一款幾[illegible]玩的小品遊戲，在操作、繪圖方面，都實體貼玩家的。不過，練功所耗的時間與頻率著實太多了。

Darkness：西遊記是個家喻戶曉的故事，如今以RPG的型態上市了，整個遊戲平平，是個很簡單的RPG，很適合新手來玩！



西遊記的時空大逆轉

西遊記外傳

西遊記尚未結束!!

整裝待發,去挑戰更難纏的妖魔

通過更艱難的關卡!!

多向捲軸場景
橫向多人戰鬥模式
超華麗大型法術
精緻美觀圖素

賀!!單月銷售突破一萬套!!
回饋消費者大行動
即日起購買西遊記外傳送攻略本!!
已購買者請寄回回函卡索取
數量有限敬請把握

決戰麻將十大千金

挑戰麻將十大千金

扭轉麻將乾坤

情趣用品大集合
情趣秘密大公開
高解析美女向您一展風情

高AI程式大對決
決不採作弊手段

絕對休閒 絕對趣味 絕對好玩

投入PC GAME的大好良機!! 有濃厚興趣之企劃、美工人才，請向我們報到!!

冥界幻姬

幽幽冥界 玄陰魔力 白蓮轉生 萬鬼齊出!!

一段偶然的奇遇，使您成爲冥府中的勇士，面對一代妖后的眾多爪牙您該如何對付?







遊戲特色：

依星座血型創造屬於自己的人物

640*480高解析戰鬥模式

雙層捲動立體地圖 PC遊戲大突破!

全滑鼠操控介面

交叉多線式劇情



天堂鳥資訊有限公司

TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD

台北縣新店市三民路39號3樓

3F NO. 39 SAN MIN RD, HSIN TIEN CITY TAIPEI SHIEN TAIWAN R.O.C

TEL 886 2 918 4877 FAX 886 2 918 7334

CompuMark Software

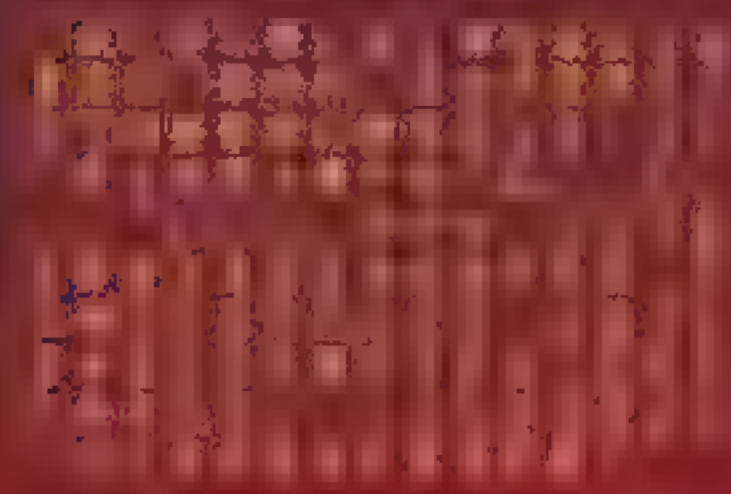
Silverball

全功能版



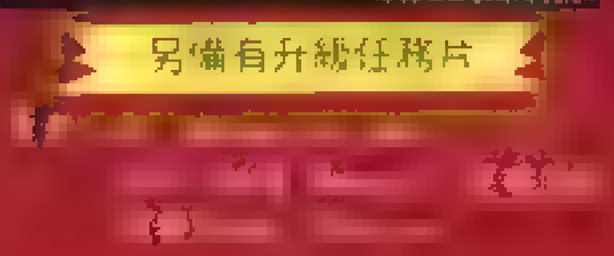




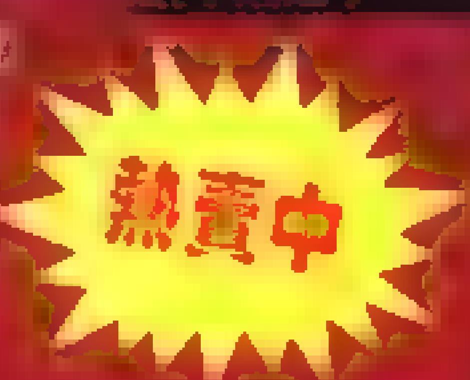





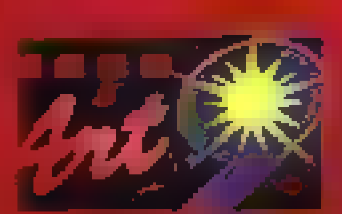




- 全螢幕垂直捲動式畫面
- 真實震撼的動感音效
- 熱鬧好聽的配樂
- 可 4 人同時進行遊戲
- 多個[illegible]以及加分目標
- 千變萬化、驚險刺激的球道設計



MICROLEAGUE



新藝股份有限公司
Art 9 Entertainment Corporation



全國第一部四人共玩式紙上RPG遊戲



- 可1～4人同時進行RPG遊戲，不足4人時，由電腦扮演其他主角人物。
- 玩家之間可相互合作，亦可相互陷害，使自己順利完成任務。
- RPG式的劇情發展，分支的劇情結構。
- 多種的道具卡片，是自用、害人的最佳用品
- 各種爆笑、緊張及快樂的事件充滿全程。
- 動畫式的戰鬥系統，豐富您的視覺享受。
- 眾多的美少女伴您遊戲全程。









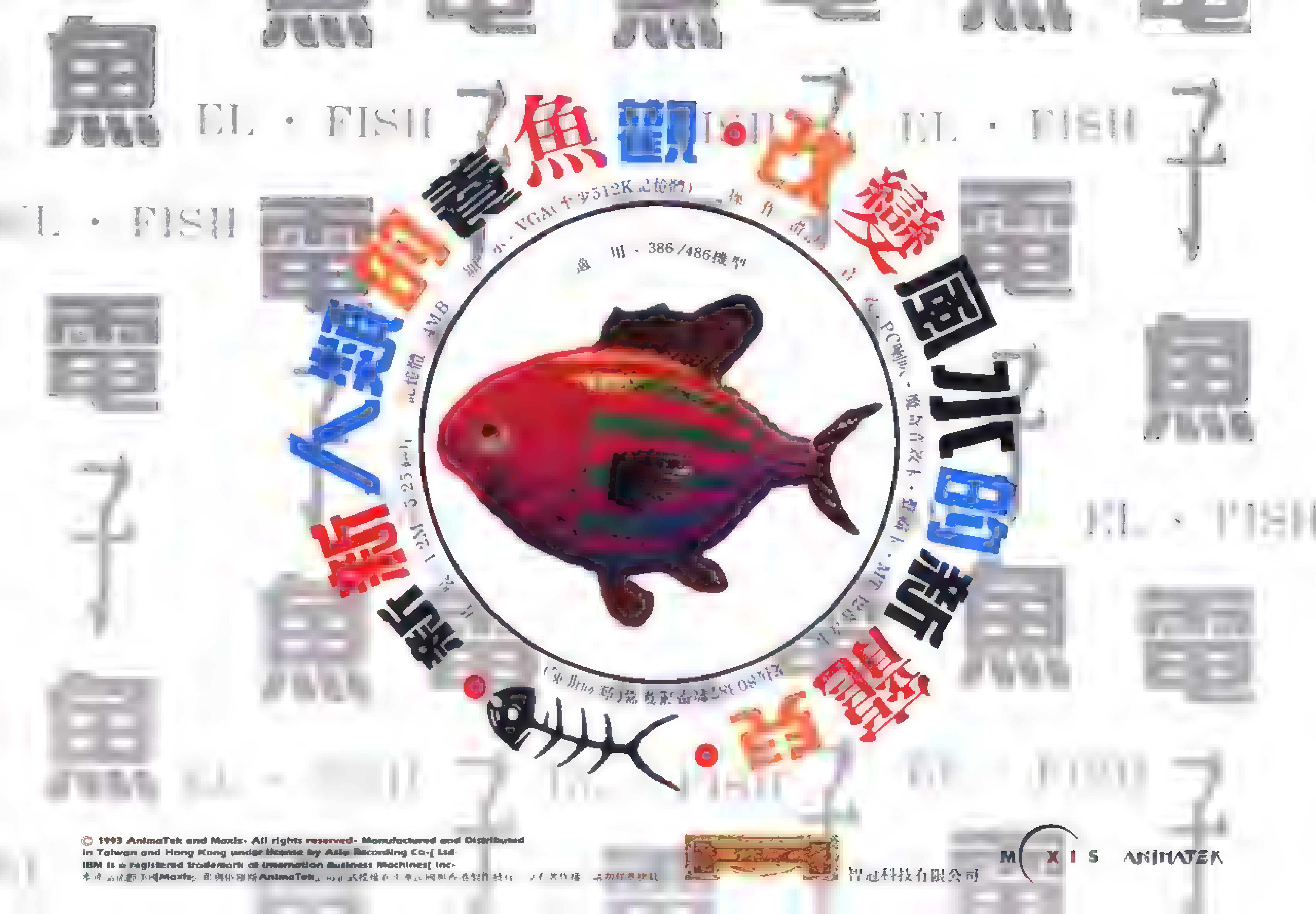




FURY of the FURRIES
熱血小毛球
綠色小毛球
是小小泰山，吊繩的高手，還可用吊繩拉東西。
居住在史克洛夫星球上的小毛球是銀河系最淘氣的生物。在一次太空探險旅程中，他們意外地降落在地球上。就在回程中，史克洛夫星球發生可怕的變故，國王達西果被星球上最邪惡的毛球囚禁起來，星球上的其他毛球也都變得無知又壞心。
為了拯救國王，讓史克洛夫星球回復原來的面貌，剛從長途歷險回來的小毛球，必須運用他們的自然能力 ---- 滑水、噴食、吊繩和攻擊，避開路途上的敵物和機關，到達城堡，完成任務。
這群忍怨怪異的小毛球，急需您的導引，以通過這一百關的考驗，聰明的您請幫幫他們吧！
硬體配備
適　用　IBM PC 及其百分之百相容機型。
需 1.2 MB 磁碟機及 9 MB 硬碟空間。
顯　示　256 色 VGA。
記憶體　571 KB 以上。
操　作：鍵盤／搖桿
音　效：PC 喇叭／聲霸卡／音效卡
磁片數量　5 片
紅色小毛球
隨時都很饑餓，可以把山上的東西都吃掉。
藍色小毛球
游泳和潛水高手，在水中可吹氣泡攻擊
黃色小毛球
個性暴烈，會發射火球，能在火中行走。
Published by
資訊
台灣晶技股份有限公司



鐵甲戰士
RISE
OF THE ROBOTS
資訊
台灣晶技股份有限公司


EL · FISH
變風水的新寵兒
適用．386/486機型
© 1993 AnimaTek and Maxis. All rights reserved. Manufactured and Distributed
in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.
智冠科技有限公司
MAXIS
ANIMATEK



我們實在沒有料到

模擬城市2000

超大盒包裝

的推出

竟然

造成社會上的困擾

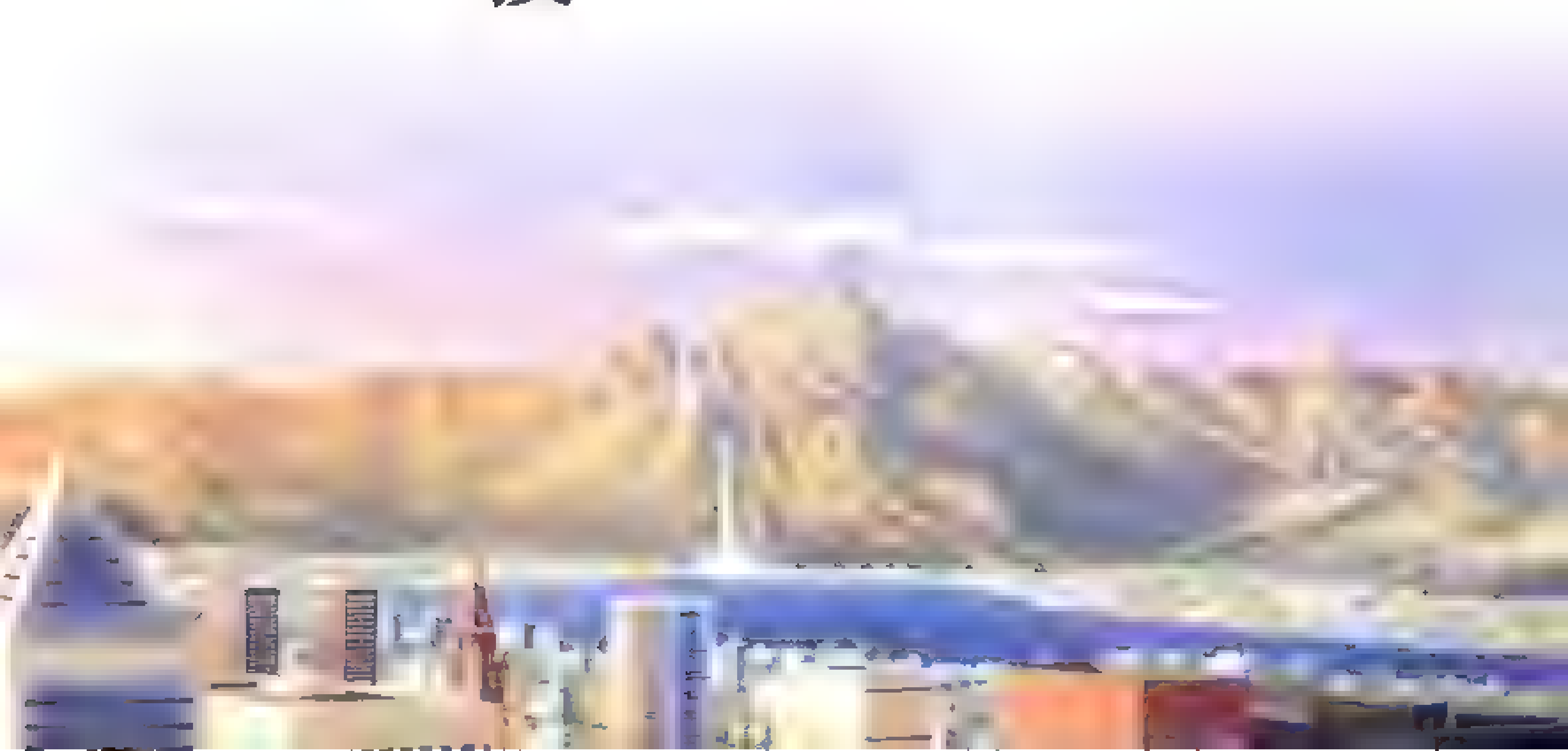
在此

我們特地向

協助我們銷售的經銷商

過節前忙著送貨的業務

購買到或錯失良機的玩家





享受戰略 享受和平

戰神俱樂部

公開招募戰略遊戲會員

國內第一個以推廣戰略遊戲為主的俱樂部終於成立了。本俱樂部之成立主旨在於聚集國內外所有愛好戰略遊戲的玩家，希望透過這樣的組織，戰略遊戲玩家得於相互交換戰略遊戲心得，並於適當的時間召開戰神俱樂部會員聯誼大會，讓所有會員從相知到相識，同時共同策劃戰略遊戲比賽，增進彼此的戰藝，促進世界和平。

凡購買《戰神 II》中文版一套，即可利用產品內之申請表格申請加入本會，一經加入會員除上述活動外，另可享受不定期以會員價購買由智冠科技出版之所有戰略遊戲，千萬別錯過！

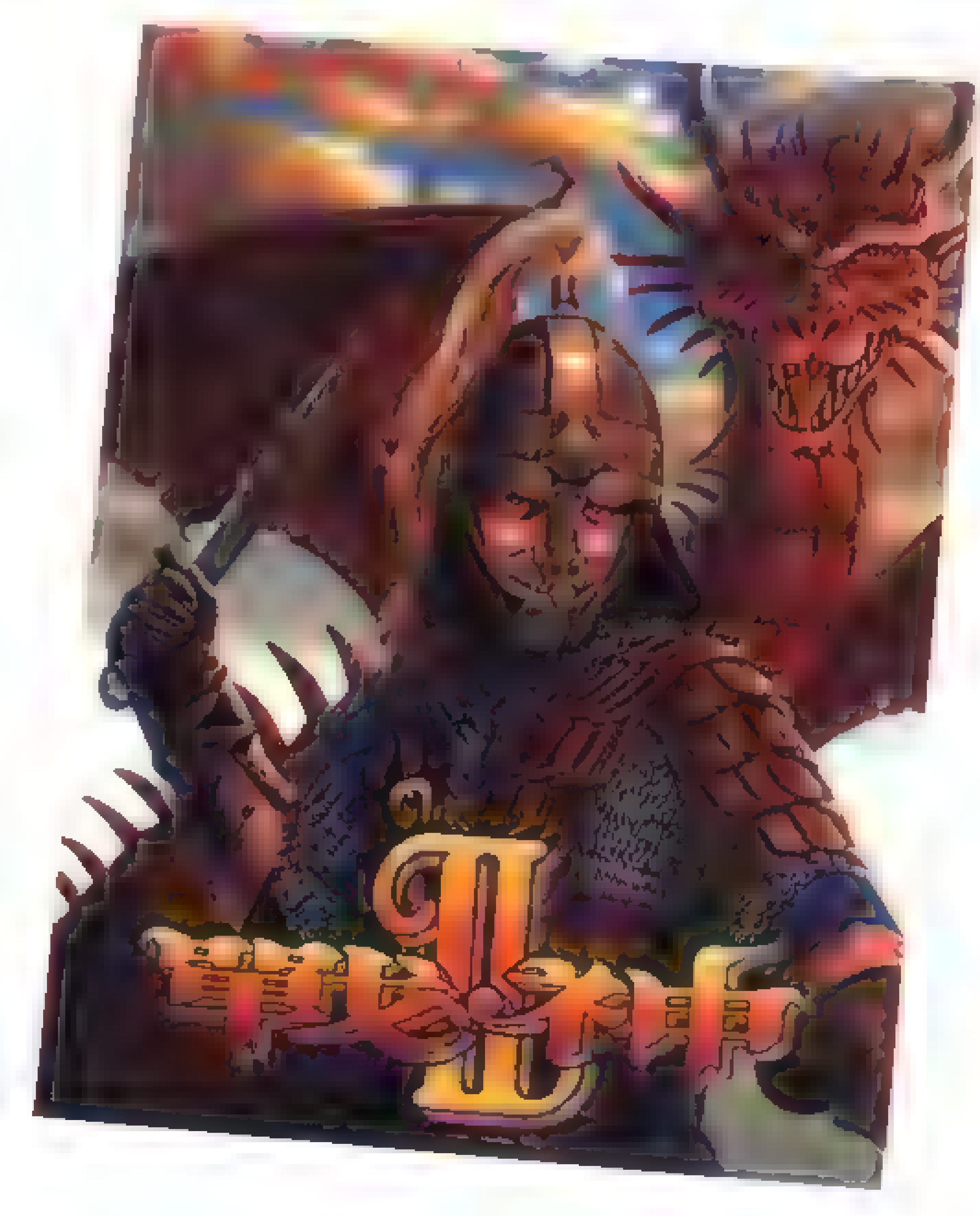
遊戲特點

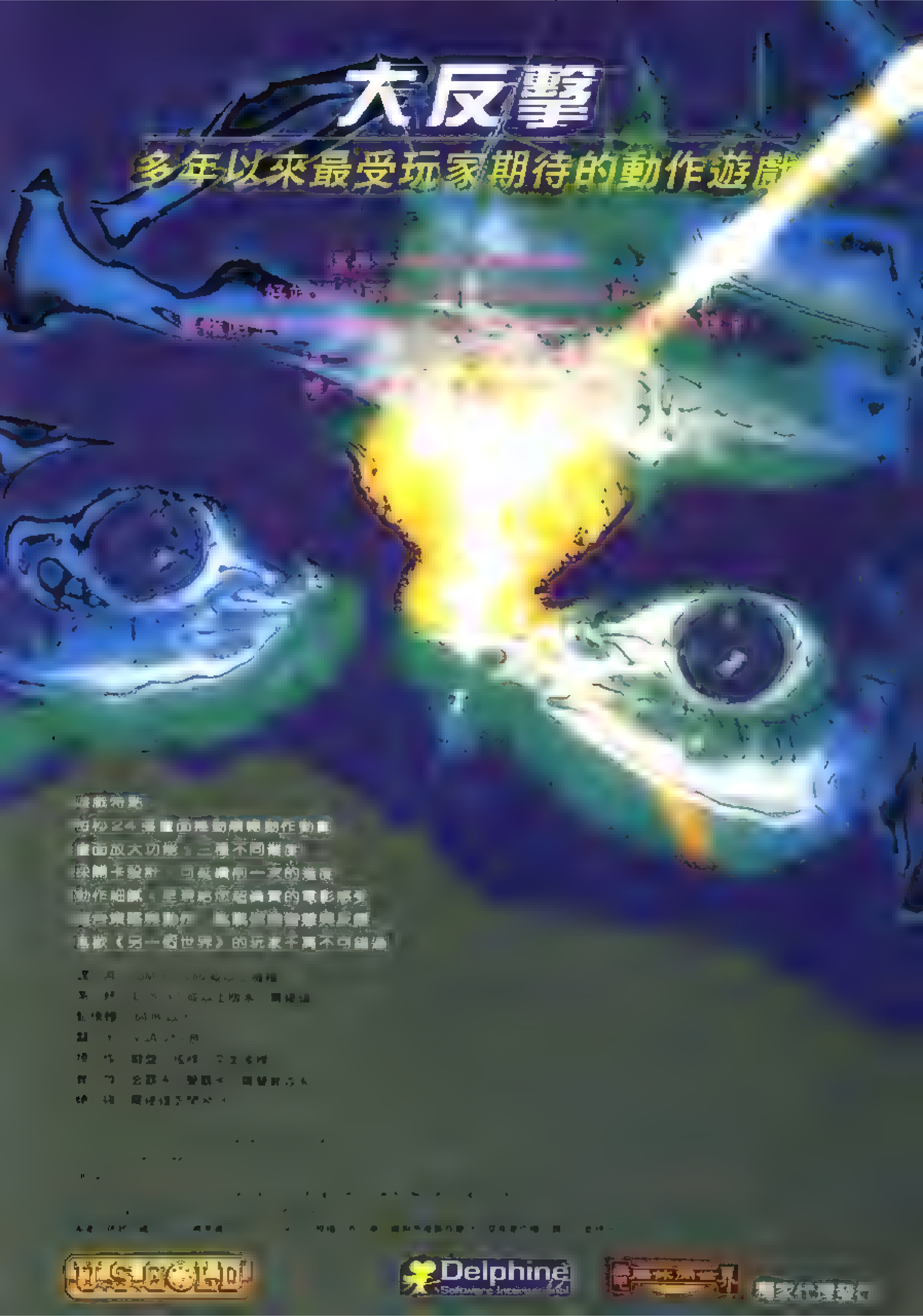
- 更完整的中文版中文輸入
- 提供新手入門的中文戰略教學
- 專業的中文語音及中文翻譯
- [redacted]
- 刺激驚險的遠征供8個對手競爭
- 背景音樂30餘首
- 多達80座城鎮、無數個廢墟及神殿
- 全新的、異國風格的軍種
- 你無法預料的超強電腦對手

適　用：IBM 386或以上機種。
記憶體：1MB傳統記憶體空間
　　　　+2MB EMS
顯　示：VGA 256色
作　業：DOS 5.0以上及硬碟5.5MB
片　裝：5.25" 1.2M磁片
操　作：滑鼠
音　效：魔奇音效卡、聲霸卡
　　　　PAS 聲霸卡



智冠科技有限公司




大反擊
多年以來最受玩家期待的動作遊戲
Delphine

中文角色扮演遊戲

2大經典之作

超大型R.P.G.

角色扮演的開拓者





精心設計「快速總攻擊」及「攻略手冊」!!

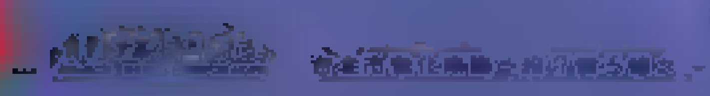


中文知識型角色扮演!!

熱情登場銷售中!!

80頁完整版攻略手冊!!









龍緣科技
DRAGON MEDIA CORPORATION

(02)5778101

RPG
DMC



麒麟傳說將中國著名歷史故事及各種傳說以深入淺出的手法展現，使你輕鬆獲得各種知識。

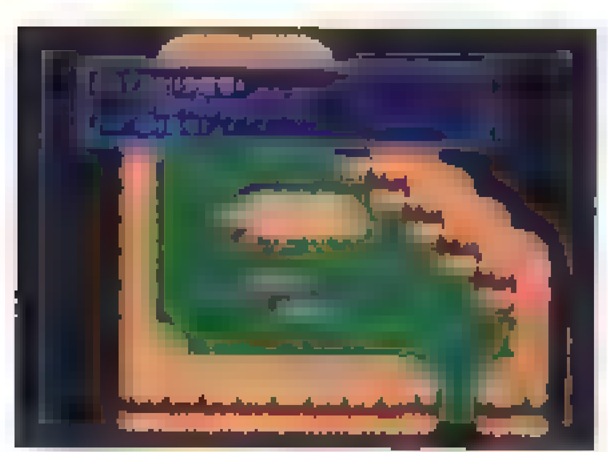
1 快速總攻擊

精心設計"快速總攻擊"功能和雜兵交戰，在一回合內決定勝負，完全解除你練功的痛苦。

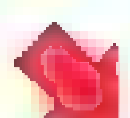
2 精采有趣的迷宮設計

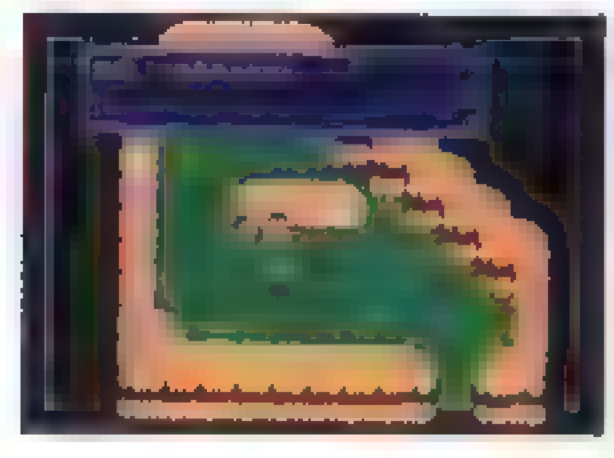
每一個迷宮都有特定的主題：例如：推理迷宮、藏書迷宮、赤黨迷宮、陷阱迷宮等，你將不再埋首於無聊的走迷宮模式

3 完整和充實的劇情和演出

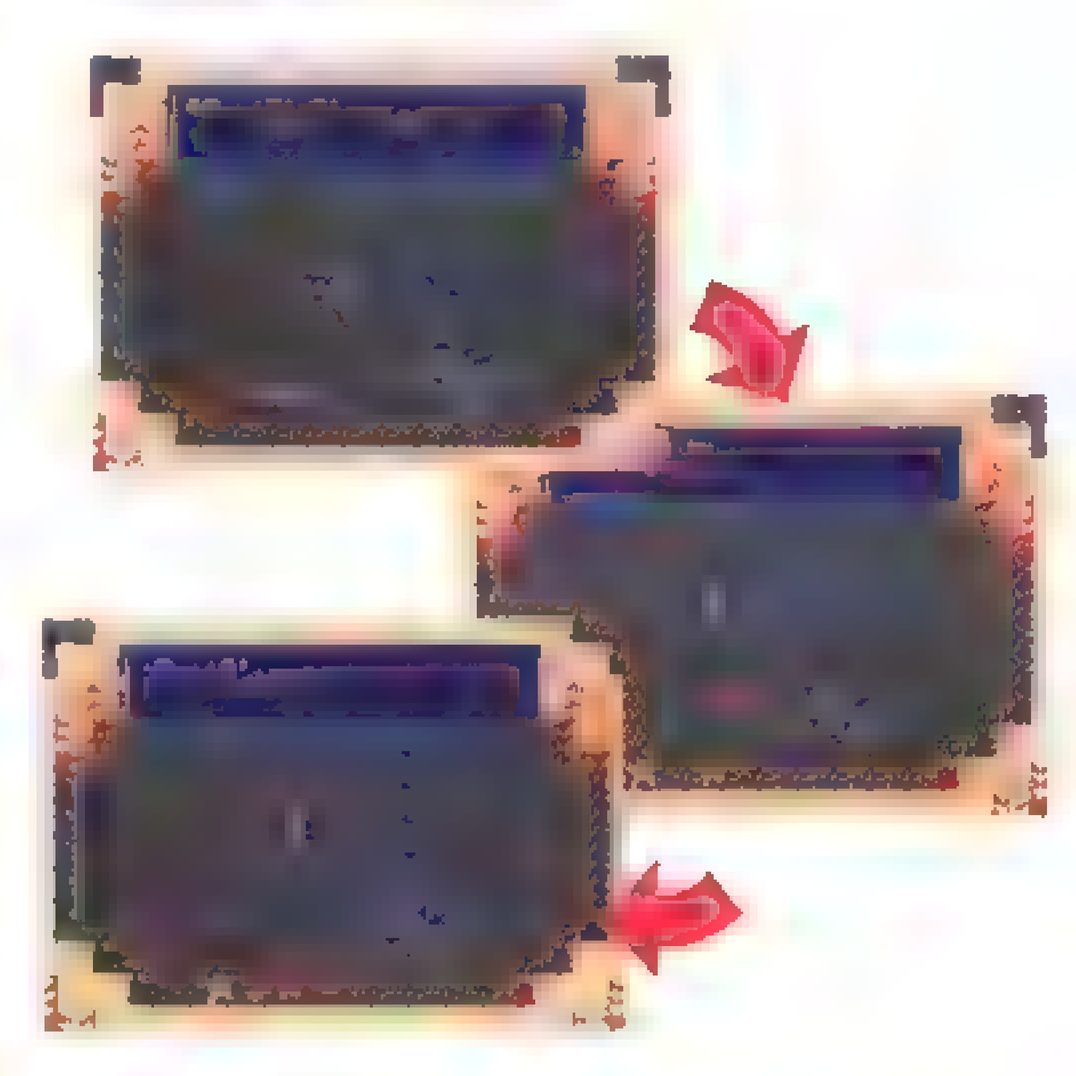


●太昊與侍女子相見





● 火煞看到火氣幻影



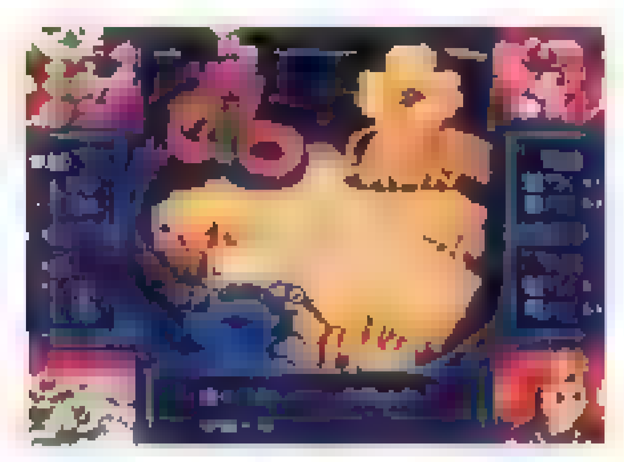
● 鐵杉林救出村民



● 大排場的角色演出



4 緊張刺激的對魔頭戰



● 對多數魔頭戰鬥



● 對大魔頭戰鬥

5 細膩的美術設計







麒麟傳說有獎徵答
中獎名單

游欽同	張志文	許益彰	鄭惟仁	陳建達	李瀚桐
黃文龍	謝志昌	楊順文	胡欽豪	林群翔	蔡玉麟
蔡玉輝	朱冠樺	黃鈺青	莊衛傑	黃志宗	陳伊穎
張健生	林佳賢	邱大益	賴建穎	朱敏宏	鄭宇中
賴俊弘	黃瑞彬	黃室偉	沈萬益	陳明文	張嘉豪
鍾翔航	范志民	李文祺	傅俊銘	楊靜如	黃舜益
吳鎮安	李德賢	柳彥群	吳維中	陳國榮	
陳耀聰	鄭勝鴻	郭誌成	余勇麟	涂宗佑	

以上46名，另有4名未具姓名，分別是台中縣、彰化縣、台北縣及台北市的朋友，我們將依地址一併寄出獎品，共計50名

麒麟傳說新春鉅獻

買就送 3

● 80頁攻略手冊
● 邊城奇俠精美貼紙2張
● 新遊戲抽獎印花

SPACE QUEST V

ROGER WILCO

The Next Mutation

宇宙之間再爆笑料

羅傑船長帶頭耍寶

宇宙傳奇 V







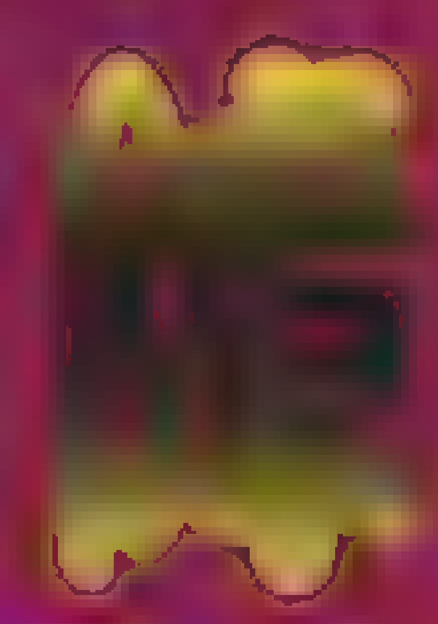




你希望將你的英雄塑造成哪一類人？
選擇不同的職業，你的主角將有不同的歷程經歷。
這就是 英雄傳奇系列

SHADOWS of DARKNESS













小巫師賽門沒有通天徹地的本領，
偶然法術會失靈　人也有點脫線。









更糟的是，他一時頑皮誤闖了奇異世界！

找不到回家的路也就罷了，還遇見了許多奇奇怪怪、不可思議的事情！

愛睏的巨人，塔裡的長辮子公主，還有壞壞的………

賽門的瘸脚法術和不太靈光的腦袋能應付這些嗎？　他要怎麼回家呢？

SIMON THE SORCERER

THE INTERACTIVE FANTASY WITH AN ATTITUDE

神通妙巫師

一場匪夷所思的旅程，充滿魔法、新鮮事和新發現

遊戲天地即是一座大型冒險樂園、幻想空間

小賽門的"袖裡乾坤"令人驚訝無比，他將接受許多謎題考驗

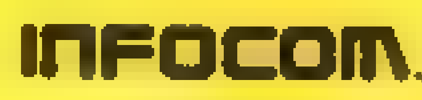
小賽門將接觸許多極具獨特的人物，他們的言行舉止和"要求"，將讓賽門頭痛不已。

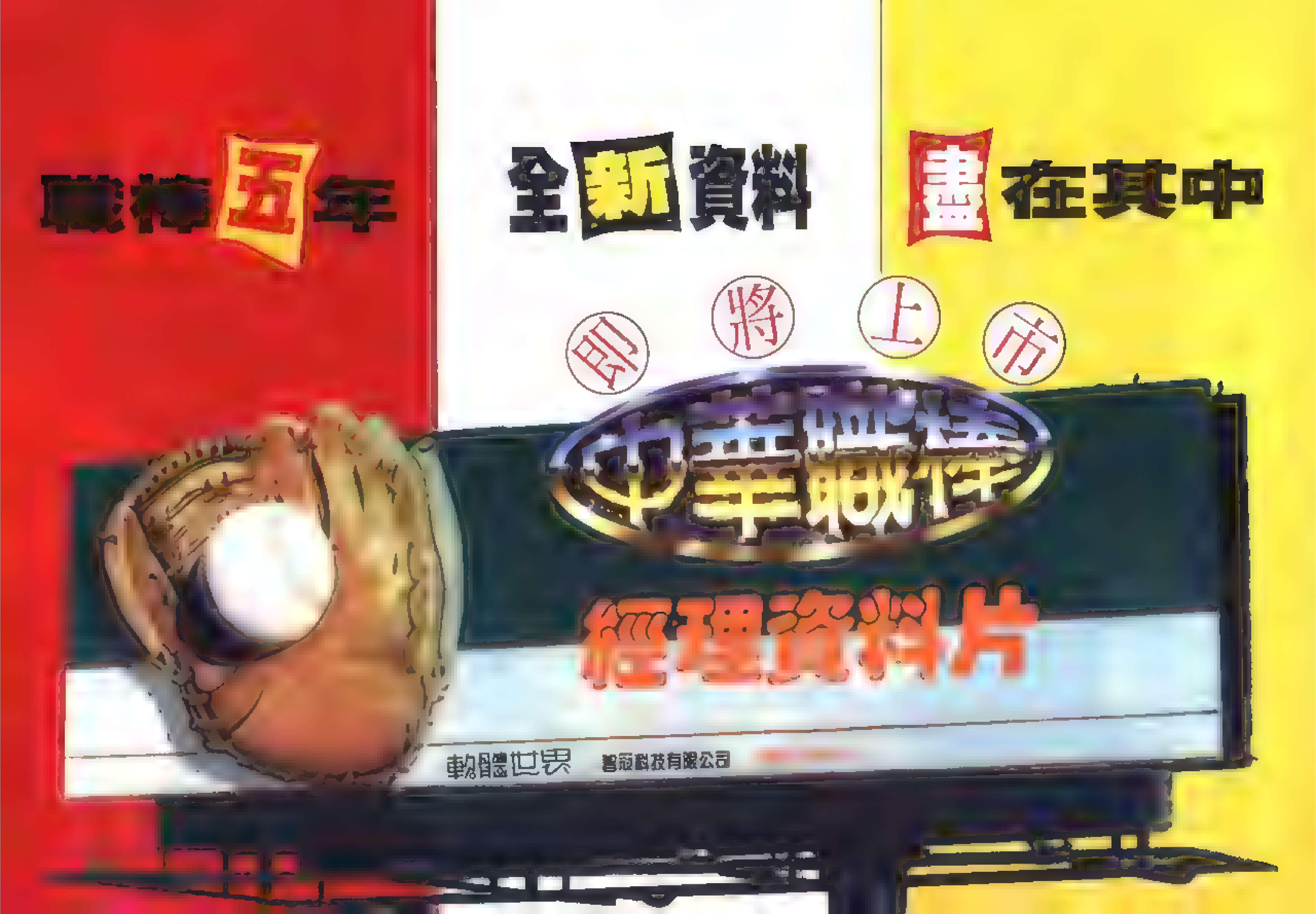
對話十分有趣，"意味"深遠。



軟體世界

智冠科技有限公司 製作代理發行




職棒五年
全新資料
盡在其中
即將上市
中華職棒
經理資料片
軟體世界
智冠科技有限公司

熱烈發售中

中文版全新上市

COBRA MISSION

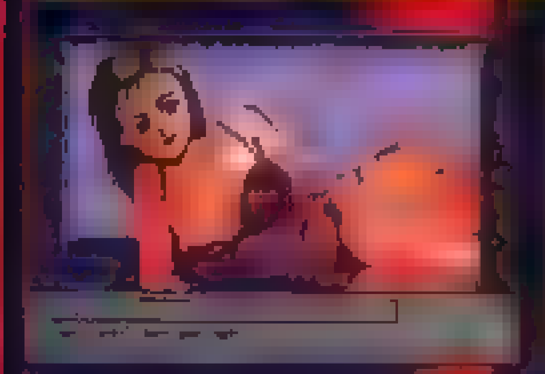
移植 IBM PC 第一彈

"Cobra Mission is unique."
Computer Game Review

"...quite an original."
Strategy Plus

"I have to admit I enjoyed it."
Game Bytes









抱歉！本片未滿18歲者請勿購買

代理發行・生產製造 微波軟體
TEL (02)369-5077 FAX (02)369-5177

MEGATECH

熱情引爆

多功能
超強四組記憶

● 創新多組多功能新介面 ●



▲各式可供選擇之搖桿

- 不需驅動程式，不佔用任何記憶體－不會造成遊戲當機，開機即可使用。
- 支援鍵盤之遊戲即可使用──可用遊戲最多，不佔Game Port。
- 提供四組記憶－可同時儲存四組（每組16個鍵）不同遊戲操作方式（單人使用），且不因關機而消失
- 設定最容易，可設定之按鍵最多－不論何時都可重新定義按鍵功能，最多可定義16個鍵於搖桿(PAD)上。
- 可用搖桿(PAD)種類最多－可依照個人喜好選用各式不同搖桿，且可使用於當任、MEGA DRIVER、PC-ENGINE、NEO-GEO、超任上（部份機種），一魚6吃／還有許多強大的功能等您來發掘／

亨和企業有限公司

台北市羅斯福路二段240巷7弄17號3F之1
TEL (886-2)369-5077 FAX：(886-2)369-5177

豐冠電子股份有限公司

封神榜

三月份隆重開打!!

玩家珍藏版 精美拼圖（500片裝）

PC GAME設計基礎

本 CAI 主要是解説 GAME 製作上的一些基本技術，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片二片，檔案近百個，內容如下：
為了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft MASM 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取 13h 模式圖形
- 顯示 13h 模式圖形
- 抓取 12h 模式圖形
- 顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 13h 模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制 PC 喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

（1）台灣地區：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些。
● 郵政劃撥號碼：17072888 ● 地址：桃園市永康街 35-6 號 ● 收款人：許宗禎
● TEL：(03)337-8559 ● FAX：(03)332-1802

（2）海外地區：請到當地郵政機構申請國際匯票寄來，申請手續及方法請洽詢該郵政機構相關辦事人員，各地區定價如下（包括郵遞費用）：▶ 港澳地區 HK：470 ▶ 馬來西亞 RM 160 ▶ 新加坡 S$：105

（3）其它地區：請先傳真、來函或來電查詢。
電話：X-886-3-3378559、FAX：X 886-3-3321802（X代表您所在地區的國家代碼）
地址：NO 35-6,Yung Kang St, Taoyuan,TAIWAN R.O.C　　姓名：Mr. Shu Tsung Cheng

軟體世界 星馬快訊

軟體世界智冠科技有限公司已於 1993 年 9 月正式登陸大馬成立分公司，為新加坡、馬來西亞讀者及玩家提供更親近的服務，鑑於市面上盜版產品之猖獗，請各位支持軟體世界的朋友認明**以盒子為包裝而且加印／貼有馬來西亞分公司住址電話的正版產品**，以免權益受損。如果您無法在當地購買到我們的產品，請撥馬來西亞分公司服務專線－－(03) 717-5206 或寄信至

13A,JALAN SS21/60 DAMMANSARA UTAMA,
47400 PETALING JAYA,SELANGOR,WEST MALAYSIA

我們設有郵購專案，為各位提供最迅速的服務。



話說三年前，電腦界出現一位魔王，叫蔡魔王，他用了乾坤大法，費了九九八十一天，煉製出一套邪惡無比的遊戲，準備荼毒全國無辜的RPG迷們，進而稱霸全電腦界。後來就在魔王快得逞之時，國防部鄖出一道符咒『徵兵令』鎮壓住蔡魔王，RPG迷們歡欣鼓舞，但國防部最高發言人非常遺憾的表示，雖然現在鎮壓住蔡魔王，但兩年後，他將以本身功力，破關而出。有鑑於此，RPG迷們在這兩年內，不斷的加強功力，準備對抗蔡魔王的來臨。

兩年後，最令人擔心的日子來臨了！蔡魔王果然如預言中出關了，破除陣法出來的蔡魔王，發現RPG迷們已不像以往那般的好欺騙，所以決定吸收手下，一起煉製更強、更狠、更毒的軒轅劍貳來荼毒全國RPG迷們。

蔡魔王先五花大綁，捆回兩年前的手下大將郭炳宏，強迫其加入，威脅若不聽從，要綁架他心愛的小熊娃娃，迫於無奈，他只好含著眼淚，帶著微笑加入。

之後，又有一名魔將從國防部的符咒中掙脫而出，加入蔡魔王的隊伍，他就是臭名滿天的『鮑弘修』是也，由於鮑弘修的加入，蔡魔王的實力更為強大，兩人甚致連手創造出令人聞之變色的『煉妖壺』，這寶貝能將人吸入壺中，加以思想改造，並喚出人類的獸性，提昇破壞力與殘忍度，是蔡魔王用來增加手下的得力武器。

事後，蔡魔王不斷的吸收手下，開始煉製邪惡的『軒轅劍貳』，以下諸位便是蔡魔王



麾下大將！

■「[illegible]」，一位曾死敗于魔王，然忍不住的奇男子，國中時期即游手好閒，不學無術，那時遇見魔王，正好[illegible]，負責賦予軒轅劍貳裡妖魔[illegible]，期待他日能實踐[illegible]。

■「[illegible]」，一個倒霉的路人，被魔王當成第一號犧牲品，吸入壺中，經[illegible]變化，[illegible]已成了邪惡的美術大將！專門繪製恐怖的妖魔圖鑑。

■[illegible]，一位有崇高理想抱負的魔確企劃，自願加入魔軍，共同對滅日益強大的RPG迷們。

■[illegible]一位從海陸退伍的甲級良民，由於受到[illegible]的"迫殺"，[illegible]加入了魔軍的隊伍，從此過著幸福美滿的良民生活。

■[illegible]

[illegible]手，負責創造出中國風味的地[illegible]

■「[illegible]」，一位有理想有抱負的青年，在家人無限希望的眼神中，錯誤的踏上了不歸路，每日為如何創造更寫實的美術效果，而向魔[illegible]，至今受害者不計其數。

■[illegible]另一個倒霉的路人，被魔王看上的不幸[illegible]，負責替牠們採購衣服首飾，[illegible]遊戲中的"山水背景"畫素，應

狂的練習，終於愛上電腦，[illegible]日與其[illegible]不離。

■『陳彥之』，一位沉默寡言，心中卻燃燒著熊熊烈火的有為青年，魔王有感於他[illegible]的請他擔任協助陳文威的工作。

■『陳之神』，一個喜歡偷小褲褲的男孩（而且只偷男的，不偷女的），有一天，遇[illegible]偷了鮑弘修的褲褲，[illegible]被魔王遇個正著，被威脅加入隊伍，成為程式資料助手，[illegible]動作遲緩，進度延遲[illegible]

■[illegible]純美麗，舉止優雅，[illegible]十歸百編、[illegible]試用，五年保證[illegible]不退貨的大美女，為了[illegible]的境界，所以自動[illegible]七七四十九次的整容，終於[illegible]無缺，[illegible]信不信由你，由於她才高八斗，學富五車，[illegible]一發不可收拾，所以我們就勉為其難地留下她，由她來寫遊戲內的文章對白，[illegible]不過了。

■『薛向前』，一位憐守傳[illegible]的青年，[illegible]中了魔王的"七字[illegible]"，又[illegible]"七世字散[illegible]"只好委曲求全，放棄"做人的原則"，為[illegible]效力，當小走狗動畫。

■『[illegible]，此為"動人"[illegible]不[illegible]，但他卻說到[illegible]『我並非不受重視，只是大家都妒忌我，怕我的光采蓋過眾[illegible]』[illegible]其實他之所以受重視是因小組內的跑腿工作全由他一手包辦，故組員均勉為其難的讓他[illegible]但繼留下來！所以類似拼死的稿件工作也少不了他一份。

魔王召集這些手下後，開始煉製起邪惡的『軒轅劍貳』，緊張！緊張！緊張！精彩！精彩！精彩！蔡魔王是否煉的出軒貳來茶害全國RPG迷？而全國RPG迷又會採取怎樣的手段來對抗？記者我是否還掰的下去？要知道答案，下周請繼續收看『軟體世界雜誌之苦兒流浪記（三）』……哇啊！李主編發瘋了，拿菜刀砍人了……

好了，該回題了，再鬧下去真的會被砍，以下是 DOMO 小組在製作軒轅劍貳這段期間的心路旅程。

TMH：其實『軒轅劍貳』再很早以前就在籌備了，這是一項不算小的工程，前前後後動員的人就有十多位。中間經歷許多波折，例如工作人員的流動、技術的銜接、設定的修改……等等。

初期的故事內容是由程式設計師蔡明宏及美術總監郭炳宏所設定的，由鮑弘修接手企劃所有內容，等一切都準備好要開始時，國防部無情的兵單又出來點召了郭炳宏，這種情形卻實讓TMH傷透腦筋。

接著美工簡明哲考上了技術學院，必須南下讀書，無法繼續工作，於是又少了一位美工。遊戲初期的各項美術設定皆是出自他與郭炳宏二人之手，現在面臨技術斷層的問題，不過還好適時出現了幾位不錯的美工，經過魔王的死操活操，才把技術趕上，使得問題變的簡單容易處理。

結果後來國防部實在太賞識我們DOMO小組了，接連又下了兩張兵單，點召林克敏和陳文威兩人，那時只好再應徵新美工，新來的美工由於並不熟悉環境，所以魔王又拿起皮鞭蠟燭，開始一場可怕的人間地獄！

由於工作人員幾乎全面換新，所以軒轅劍貳的圖形一改再改，只求整個遊戲能呈現最好的，並有統一的風格，本來整個遊戲定在82年12月底要製作完畢發行，後來因為如此，只好延後一個月，到2月初農曆新年再推出。

因為我們想製作富有中國傳統風味的遊戲，在色盤設定上，顏色較偏向灰色調，營造古樸的味道，以期給玩家有一種本土化的親近感。有玩家認為畫面偏灰，這是因為大家都已熟悉國外那種高明度的遊戲所擁有的正常反應，不過另外也有玩家表示，此種畫面給人一種較舒適的感覺，即使看久了，也不會帶給眼睛太大的負擔，這也是我們考量的原因之一。尤其是必須長時間專注的遊戲。遊戲開始之初，在色盤

製作單位寄語



決定上確實是令人傷透腦筋，這算是一件新的嘗試，在個人意見取捨之間，美工們也經過痛苦的掙扎，幾次的失敗經驗，方才定案。

元素的繪製方面，花費了一段相當長的時間，因為我們既要走寫實路線，同時也要考慮這是以我國古代為背景的遊戲，與其他遊戲的風格完全不同，要求較嚴格，一旦有圖形些許偏差，便立刻被打掉。而負責大部份元素繪製的美工陳文威，在完全掌握此種獨特的風格之前，已不知被打掉了多少張畫，花了多少心血去揣摩，直到令人滿意為止。

在戰鬥背景方面，我們採用中國山水畫法。這可真正難倒了畫背景的蔡大勝及畫怪物的簡明哲了。在國內或者應該說是遊戲界，算是一項全新的嘗試，為了更能表現出山水畫風味，兩位美工從早到晚，經過長時間的摸索，想盡各種辦法，用盡各種手段，甚至回家時亦未停止研究，將完全屬於國人的電腦水墨畫風呈現於螢幕上。

另外在背景道具甚至名詞等各方面，我們也都是到處蒐集資料，希望能儘量的表現出符合古代背景的遊戲，至少不會相差太遠，貽笑大方。其中也有些令人為之捧腹的爆笑名詞，每位角色都將習得一種奇術，如瘋狗咬貓拳、驚虎吞狗掌、跛象擒虎功……等，都是出自於我們的奇才企劃—鮑弘修之手，希望在漫長的旅程中，為您增加一點笑料。

由於這次軒貳的系統較為複雜，所以工作人員在設定上花了很多功夫，像在對話上，遊戲內每個人都儘量配合情節去排對話，儘量不造成一人一句的對白，以求整個遊戲更加有趣。甚至遊戲還有許多除了主線之外的許多小支線，像有人委託主角拿回被搶的錢，有人拜託主角去替他求婚等等許多有趣的小事件，有時你辦妥了某些事，會有一些銀兩武器的回報，有的甚至會加入你的隊伍參加戰鬥！

這次系統龐大，結果有工作人員不小心設定錯誤，造成第一批出去的軒貳有BUG，其中天火扇這物品裝備後，進入戰鬥會當機，我們雖然立刻回收，但仍有不少流到玩家手中，所以若有玩家有此情形，請卸下天火扇即可繼續遊戲，或請至經銷商換取新版。我們對這次的事件感到非常的抱歉，在這向所有玩家致歉，希望玩家能見諒！

（記者按：DOMO小組為此開過數次會議，為了嚴防下次再犯此種情形，聽說開會時有人因此錯誤被很嚴重的懲罰，罰他跳脫衣舞。）

也許這次『軒轅劍貳』仍然無法讓所有的玩家滿意，但我們會更加的努力，『也許我們不是最好的，但我們將會是最努力的』

RPG裡的芝麻小事

／C.C

相信長久以來，國內的RPG玩者，總會在眾多評論遊戲軟體的文章上看見〝日式RPG〞、〝美式RPG〞及〝單線〞和〝多線〞…等等的名詞。這些名詞的功用，應該是讓玩者們看了之後，可以在心中勾勒出這個遊戲的輪廓，進而了解遊戲大概的形式，若是正對玩者的味口，還有可能提升銷售量。我認為這些名詞的功能僅此而已，但對於〝某些人〞來說（我所指的是這個遊戲的擁護者），可能會很難接受這樣的評論方式，因為這些名詞並沒有所謂的標準，完全是依評論者的經驗來解釋。倒底玩者對這些名詞了解多少呢？評論者所使用的評論詞，會不會對遊戲有失公正或是對玩者造成誤導呢？多少會有一點吧！就以我來說，別的不提，光是〝單線〞和〝多線〞這兩個名詞就已經讓我困擾不已了。在我們研究這個問題之前，先看看所謂的〝單線〞和〝多線〞吧！

名詞一：單線？多線？

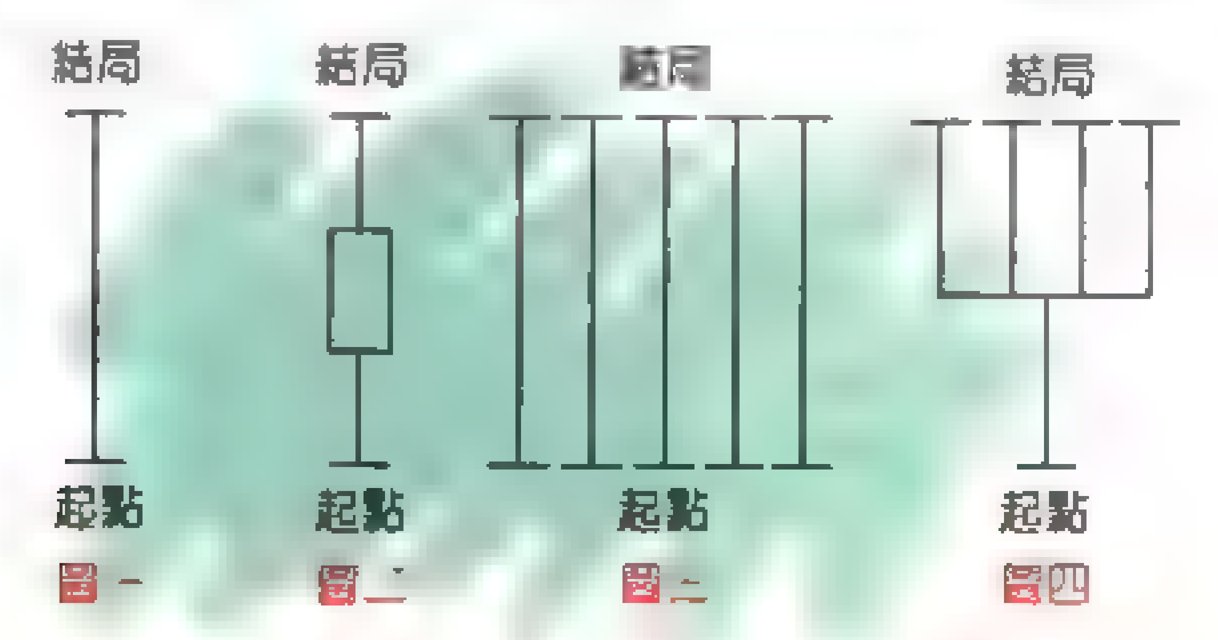
這張圖（圖一）應該很明顯的是條單線。接著我們在這條線的中央加上一條分支，讓它成為圖二的樣子。現在這條線除了一個起點和結局外，中間還多了個〝必須〞的分歧點，玩者要在這裡決定某條路之後，遊戲才能繼續下去，那這倒底是單線還是多線呢？稍微有點難解釋了吧？好！再看看圖三，以這個佈局方式來製作的遊戲可以粗分為兩大類，一種是類似〝英雄傳奇系列〞（SIERRA 公司出品，軟體世界代理）的遊戲。玩者在遊戲開始前先從幾種職業中挑選一種，再以這個職業來進行遊戲。雖然遊戲的過程和謎題相同，但不同的職業要用不同的方法來解決。如此一來，玩者就要嘗試用好幾種方法來從頭玩這個遊戲。另一種是像〝創世紀VII〞（ORIGIN 公司出品，軟體世界代理）的遊戲。玩者可以在遊戲中發現主要任務之外的獨立劇情，但做或不做仍由玩者決定。因為是獨立劇情，所以完成與否都不會影響到主要任務，結果玩者還是得完成主要任務才算結束遊戲。看看圖四吧！雖然是一個起點、一條路線，但卻多了好幾個結局，〝美少女夢工廠〞（GAINAX 公司出品，精訊資訊代理）就屬這類的典型之作。請問讀者們，這要算單線還是多線呢？

除了上述幾類之外，甚至還有多條路線相互交錯及數個起點單一結局等令人困惑的類型。這些疑惑，使得讓我對雜誌上的遊戲評析有點敏感，雖然我並不想找出這些疑問的答案，因為在RPG裡，單線、支線、多線（甚至還有複線）這幾個奇怪的名詞，根本不曾有人替它下過定義嘛！

名詞二：美式？日式？

曾經有幾位剛從遊樂器的領域踏入電腦遊戲領域的玩者問我，到底歐美所製作的RPG和日本所製作的RPG那一個較好玩？我聽了之後，以我多年沈浸在遊戲中所得到的經驗和微薄的知識（因我當初也是從遊樂器的領域轉過來的）告訴他們：〝我不知道〞。結果差點沒被打個半死！但我說的是真的，想當初我在遊樂器上所玩到的歐美遊戲，都是一些不很成熟的動作遊戲，反觀日本所製作的RPG，不論在圖形上、音樂上或是成就感上，都十分的令我著迷。我曾經為了這些RPG而犧牲掉不少寶貴時間，只是為了滿足在我心裏那股做崇的英雄主義。一般人很難想像一個剛來到此地的陌生人，轉而變成這個世界的救世主的過程，是多麼的令人爽快啊！

但當我拿起心愛的寶劍，大步跨進歐美的RPG（尤其是創世紀VII，因為是最近的例子，又是鉅作）世界之後，我的英雄主義頓然消逝無蹤。以1：1比例建構出的建物及實際存在的物品，真的讓我驚訝了許久。就在城裏所有的人都正忙著自己的工作時，只有我舉著劍、張著大口，無所事事的在城中晃來晃去。我試著和城內的民眾交談，結果更令我訝



圖一　圖二　圖三　圖四

異，他們不再是為了提供我完成任務的線索才出現在這裡的。我在這個世界裡待得越久，越發現自己的渺小，甚至還為了節省開支，不得不幹起盜賊的勾當。似乎自己才是這個世界唯一多餘的人。直到後來我所接觸的RPG當中，完成任務、砍魔王已經不是唯一要做的，我甚至還會產生一股想要留在此地，並且與這些人共同生活的衝動。

正因為曾經涉獵過這兩種迥然不同的遊戲風格，所以我才答不出這類的問題，玩日式RPG的時候，我可以一夫當關、勇往直前、砍魔王、救公主，享盡只有英雄才能享盡的榮華富貴，得到只有遊戲中才能得到的功名利祿；玩美式RPG的時候，我可以靜下心來，真正的面對這個世界，考慮我所做過的，及我將要做的事，一次又一次的過著時時刻刻都在冒險的生活。到底日式RPG好玩還是美式RPG好玩？希望不要再有人拿這個問題來困擾我了。

名詞三：合理？誇張？

也許有人會覺得RPG本來就是不合理的，有些甚至誇張得過火。因為他們覺得RPG的結構本來就是虛無的、幻想的，若是添加一些誇張的要素有何不可呢？這些話是沒錯，但我認為雖然是遊戲，但還是可以建立在一個比較具有邏輯基礎的結構上來加強其說服力。舉例來說：當一個具有高度文明科技和古老神話及法術的世界同時存在時，玩者會不會覺得很唐突？當然，這例子本身很難出現在RPG上，因為這種世界若真的存在，人類也就沒有辦不到的事了！另外有個讓我百思不解的事情是所謂的〝復活〞，不管是法術中的〝復活術〞亦或高科技文明所提供的〝再製生命〞，都可讓人無限次的〝再生〞，以達成完成任務的目的。既然如此，遊戲中還是常會發生同伴死亡的事情，這些同伴因為劇情的需要而死亡，卻連主角也無法使他復活。雖然劇情中總能自圓其說，但我覺得這些事情在發生以前都能夠預防，無奈遊戲卻都不給玩者這個機會，太可惜了！

我一直有個問題不知道合不合理？這個問題就出在同伴上。主角的隊伍在陸地上行走時，同伴會自動跟著前進，這點我沒有疑問。但在戰鬥時玩者還要操作同伴的攻擊（有的遊戲例外）這就有點奇怪了！不是〝角色扮演遊戲〞嗎？為何變成〝隊伍扮演遊戲〞了呢？我不敢說這種設計是錯誤的。但一些玩者也應該知道，有時候操作一個隊伍來進行作戰是很累人的耶！因此希望遊戲的企劃人員在企劃一個遊戲時，能夠參考一些較為成熟的作品，避開這些缺點，事先做出全盤規劃，別因為遊戲內　此前後自相矛盾的缺失而搞砸了整個遊戲。

國外能！國內能？

RPG最讓我欣賞的幾個地方，應該就在〝充實全身裝備〞、〝整理物品〞及〝冒險〞這幾個時候了。每當我存夠了錢，買了幾樣較強的裝備後，再讓隊員們分別穿上時那種躍躍欲試的感覺，真是令人難以形容。另外在每次升級或任務告一段落後，身上所帶的物品總會變得亂七八糟，必須賣掉一些不必要的物品或補充需要的東西。這種整理的工作就像是整理自己的房間一樣，久久做一次還覺得蠻有成就感的。這種感覺無論國內或國外的RPG都是相同的。其次就是RPG的冒險部份了，面對著陌生的世界，我就會想好好的探索一番。找到了最靠近自己的城鎮，在此了解這個世界的概況及人文、風俗、歷史及地理（好像在學校上課）之後，再向著未知的世界出發。這個世界除了平原、高山及大海之外，一定還有些城鎮、迷宮、地下城等等地點。這些地點各有其不同的特色，因此還不致於太快讓玩者感到厭煩乏味。

看著自己所扮演的角色不斷成長，是每個玩RPG的玩者最愉快、也最希望的事，但目前國內的遊戲製作環境依然不夠成熟，無論軟硬體方面都不盡理想，有些小型工作室甚至差了國外一大截，若是對遊戲沒有相當的狂熱和執著，就很容易半途而廢，且國內的傳統觀念認為，寫遊戲的工作並非正途，無法出人頭地、光耀門楣，因此不少家長都極力反對子女投身此一行業。另外，國內並無專門培育遊戲製作人才的機構，使得國內遊戲製作人才極度的缺乏，許多公司必須為遊戲製作人才的發掘及訓練傷透腦筋。因此濫竽充數者不乏少數。

以上拉拉雜雜的說了不少，也許大多數人會認為我是在小題大作，將RPG裡面的芝麻小事拿出來炒。其實我只是希望告訴國內玩者們：國外所製作的遊戲，並不都是完美的，其中也會有些缺失，所以國內的遊戲要超越他們也不是不可能，但一些製作公司為了一點蠅頭小利，不顧玩者權利而推出抄襲之作，只會擋住國內軟硬體進步的腳步。都是同胞，何必呢？



漫談陸空戰將

／楊礎優

給各位野貓中隊的新鮮人：

我是 Frizat Schumann，野貓中隊飛行官。在此歡迎各位加入「野貓」的行列！土耳其伊斯坦堡是傭兵聚集之處，也是各位體驗傭兵生涯的起點！我可以先告訴各位，傭兵生活是既現實而又殘酷的，除了自己的隊友，絕對不可信任其他人！在交錯著友情與敵意、光輝與黑暗、欺騙與信賴、生存與死亡的傭兵生涯中，要冷靜、要大膽、要無所畏懼，相信最終勝利必定屬於你！

進入 Strike Commander：



當各位填完了傭兵資料後，就可以來到綽號「Lair」的野貓基地。但是請各位先檢查自己的配備：486DX-33一套、快速的 VGA 卡、8MB RAM、29MB 硬碟。如果沒有，表示各位要犧牲一些遊戲精華才能玩 Strike Commander。Strike Commander 的畫面極為細緻，可以看到機身上的迷彩，漸層的地面，擬真的景物。很可惜這需要大量計算，在 386 上很容易跳格。

如果各位又用 F8 鍵打開目標物視窗……連區區在下的 486DX-50 都跳格了：若非 486DX2-66 只怕玩不下去！所以必要時，將精細度調低，然後才上 F-16 進行各位的飛行生涯……啊？畫面不好看？不會啦！還勉強可以（至少比 Falcon 3.0 精細），再說 Origin 的編劇們寫出來的劇本情節曲折，耐人尋味，相信各位一定會喜歡的！又何必在意畫面？

執行任務：

玩過銀河飛將的人都知道，出任務前一定是指揮官上來說一大堆看不懂的廢話，然後對著地圖指指點點一番。在 Strike Commander 中，很不幸的指揮官的廢話程度大爲增加，而地圖簡報則被刪去，於是不懂英文的人就慘啦！連出任務要打些什麼都不知道，帶錯武器可是超級冤枉的。所以英文不好的各位最好去弄一台電子字典，要不然……。

任務簡報完了，就該裝載武器。筆者最常用的是 AIM-9 系列、小牛飛彈（AGM 65D）及 Durandol 反跑道炸彈，但是有些任務中你沒有裝載武器的機會。這是爲了配合劇情需要，也是爲了強迫玩者「赤手空拳」面對某些敵人，而「近距離纏鬥」也就成爲各位飛行官的必備技能，否則在最後偷取 F-22 任務中的三架 Mig-29 及對 Mendrez 總統的復仇之戰中各位會打得非常辛苦……。

在任務中一些如起飛、降落、飛行都可以用 A 鍵跳過，但降落時若油料不足則 A 鍵將不發生作用。建議各位在起飛時先做好準備工作，例如：按下 G 鍵切換成空戰模式的武器系統，按 R 鍵打開雷達，別用 F8 鍵打開目標視窗，否則在激烈的空戰中包你打不中目標。

遊戲選項中的「彈藥無限」一項一定要打開，否則後期幾個任務鐵定無法完成。撇開滿天飛的敵機不說，地面目標光憑機上的 24 枚炸彈（或 12 枚 AGM-65D）是絕對炸不完的。尤其像飛彈車、卡車、碉堡、地面建築、雷達、機庫等可以用機砲炸的玩意又何必用炸彈？小牛飛彈專用來清除地面防空火力如 ZSU-30-4、SA-8，地面防空砲之類及戰車等硬皮鐵龜，Durandal 則用來炸跑道（別種武器程式一律不承認）。除非不得已，否則別用炸彈去轟地面砲火，更別用機槍掃射，小心被打成蜂窩！至於飛彈車的飛彈數量有限，全數閃過之後再用機砲掃射即可。

空戰時，要擺脫死纏不捨的敵人只需一個翻滾（Loop）動作即可。由於 Strike Commander 設計上的特性，動作越簡單收效越大，要不然還沒被敵人打死就先自己摔死……。飛彈只在初期幾個任務有效，而且 AIM-9J 和 AIM-9M 的性能



差不多。後期的AIM-9J幾乎不可能中，AIM-9M也只有在近距離的突襲戰術上才能打敵人一個出其不意，不用也罷。至於AIM-120全部遊戲中只有在加州打E-3C時才用到，所以不值得去買。再說敵人也不會離得夠遠讓你用AIM-120。何必買來當昂貴的沖天炮打？

隊友：



在Strike Commander中出任務可以自己選隊友，因此將野貓中隊的各人做一整理，方便各位參考。記得一件事，選。對僚機，事半功倍，選錯伙伴，死得難看！

1.James Stern 綽號"Hawk"：和詹姆斯出任務是遊戲前期的事。詹姆斯對空對地的攻擊火力都很旺，如果你愣著不動，詹姆斯很快就會把你的功勞搶走！

2.Miguel Schraeder綽號"Zorro"：麥格是各方面都普通普通的人。不論對空對地你都得自己來，麥格一點忙也幫不上。充其量麥格只能纏住敵人而已，沒事的話還是讓麥格待在地上修理飛機吧！

3.Lyle Richands 綽號"Baseline" Lyle各方面的能力都不錯，但不夠強，而且太老了，攻擊缺乏積極性。有些像詹姆斯，但遜得多。如果任務不知道該帶誰出去，我建議選Lyle。

4.Gwen Forrester 綽號"Phoenix" 看看黑板上的數字就知道珍擅長對地攻擊。和珍一起出任務的辛苦不下於麥格，其一是珍在空戰時有如白痴，其 .是除非你先清除地面砲火，要不然……也許又有「八卦山烤鳥」可吃……噢！天啊！「Phoemix」是這個意思嗎？

5.Janet Page綽號"Vixen" 珍妮在空戰方面能力不錯，對地攻擊就不敢領教。最令人痛恨的卻是珍妮的爲人和行事就和外號一樣…各位自己體會吧！

6.Btily parker 綽號"Primetime" 所謂的「Prime-time」就是比利可以在回應你的命令同時擊落敵機，分秒不差……。比利和珍算是兩個極端！珍在對地攻擊很行，比利則是空戰高手。不過和比利出任務時地面目標必需自己包辦，而且不要奇怪你的飛彈爲什麼消耗得那樣兇……。

7.Clayton Travis 綽號"Tex" 克雷頓在空中比起比利差一些，而在地表附近又比比利要強一些。如果你擔心空中敵人太多，地面目標又炸不完，「也許」克雷頓能幫上大忙……。

武器：

遊戲中必需自行掛載出任務用的武器，到詹姆斯死後，各位就得親自接管中隊的彈藥採購。在這裏列出各項武器的性能供各位參考。

1.AIM-9J：在初期算是便宜又好用的武器，到了越後面的任務就越不中用。原則上不必刻意添購AIM-9J，要不然看著昂貴的飛彈消失在誘導火球陣中可眞是……！

2.AIM-9M：這是遊戲中最好用的飛彈！除了初期可以給予敵人迎頭痛擊，到遊戲後期專殺膽敢朝你正面衝來的傢伙，更可以出其不意在近距離射敵人個手忙腳亂！好好珍惜使用！

3.AIM-120：這是遊戲中最昂貴的廢物之一。一來敵人出現的距離大都在響尾蛇飛彈的射程中，二來AIM-120需要2里的距離來校正鎖定，但是在遠距離發射的AIM-120幾乎全遭反制，近距離又無法追蹤，因此AIM-120只適合追擊C-130、E-3C、Lear-Jet之類毫無防禦力但溜得快的傢伙！

4.AGM-65D：這將會是各位最常用的武器！AGM-65D可以用來掃除地面防砲（除非你敢用機砲和防砲硬拼……）及飛彈車，增加攻擊任務的安全性。在某個轟地砲台的任務中必需先用AGM-65D轟掉雷達才能成功（用炸彈？小心被防砲打成蜂窩！）

5 GBU-15：GBU-15只適合用來炸摩天大樓及核電廠，不必刻意添購。

6.MK-82：在對地攻擊任務中用MK-82收拾戰車是最經濟的方法，不過我覺得AGM-65D也不錯（稍微貴一些）。MK-82一次投擲2枚。

7.LAU-3：可以當成強力機砲用，對付地面防炮及飛彈設施不錯，一樣要小心撞地及被打成蜂窩！

特約作家甄選

徵文公佈

8.MK-20：用法和 MK-82 很像，但少有任務中的敵人「密集」到可用 MK-20 一次解決。除非你轟炸功夫不行，要不然可以不用考慮 MK-20。

9.Durandal：反跑道炸彈，但是本來該用 CCIP 模式卻變成 CCRP 模式，使用上稍嫌麻煩。不過各位只要掠著跑道低飛投擲，想不中也不容易！Durandal 也可以炸建築物……不過別浪費了吧！

●心得建議：



1. 添購武器時，不妨購買 Package，像十枚裝的 AGM-65D，6 枚 AIM-9J 加 6 枚 AIM-9M 的武器包，有優待喔！

2. 通常的飛行遊戲是越複雜的動作越能甩掉敵人，但是 Strike Commander 相反，越簡單的動作越有效，試試看！

3. 認清目標，有時候只要飛到目標區丟下炸彈就可完成的任務不必跟著導航地圖到處亂飛！

祝各位飛行愉快！

作家檔案

姓名：楊竣傑

筆名：FIREFOX

年齡：18 歲

學歷：台灣大學

職業：學生

電腦配備：486DX-50，Local Bus 8 MB RAM 200 MB Hard Disk SB 2.0 ET-4000 普及版

擅長遊戲類型：模擬、策略、戰略

GAME 齡：12 年

其他電腦專長：組合語言

自我介紹

本來沒想到要寫下這些話的，但是當主編告訴我我當選特約作家（暗爽）並要我寫「悔過書」（殺例）時，嚇倒我啦！交報告，沒問題！被退稿，沒關係！而交自傳……希望老編看完別昏倒才好……。

再來聊聊武器系……啊！弄錯了！噢！對對！這是自傳嘛！一時習慣改不過來……說起我啊！雖然說從小學入學時就開始玩遊戲（還記得要不就對著地上的三角形丟炸彈，要不然就猛扣機槍……）但家中父老「望子成龍」的壓力下始終無法盡情的玩遊戲，小學六年級還是國一時（記不得了）就一整年耗在冰城傳奇 II（Bards' Tale II），甚至還破不了第三座地下城……嗚嗚嗚……。（老編叫人拿藥來給我吃……）。

高中開始是我玩 Game 的黃金年代，一來家中多了一台 PC AT 286，二來我有了更多自由時間。第一篇文章「銀河飛將進階心得篇」在投稿後半年才刊出來，當時真是如獲至寶，可惜只換得家人冷漠的眼神（最快樂的時候還是領到稿費時……4500元耶！現在插在我的 DX-50 主機板上……啊？不懂？我問你，1MB RAM 要多少錢？懂了吧！）。後來陸續投了許多稿，可惜大部分都像丟在垃圾桶裡一樣 -- 被退稿……啊！不說了！沒事別亂揭自己瘡疤！

至於我的筆名 Firefox 嘛！有一次我和另一好友在玩銀河飛將……不不，是銀河飛將（執行檔名：WC，害我常常弄錯……），正在痛宰貓臉之際，我那好友見我彈如雨發，「沖天炮」一枚接一枚的打法，建議我乾脆改改外號叫「Firefox」算了，誰叫我的物理老師說「做人要認命」，反正當時我的確是不折不扣的開砲狂，被我朋友一說「開槍狐狸」之後就收斂了不少……（老編說：你還是十分瘋狂的開炮狂……）。

當然啦！玩多了遊戲，也不免有些手癢想來寫寫看。（尤其當見到×人戰紀，笑×江湖……真是……）不過一寫之下，發覺寫個遊戲還真不簡單。千頭萬緒不知從何做起，而程式結構、音效、圖形更不是三、兩天寫得出來的。寫出來的結果嘛！怎一個「爛」字了得……於是乎對所有金磁片獎入圍者均抱以崇高敬意……唉！寫遊戲還真是不容易呀……（某人：終於有人知道我們的辛勞了，不錯不錯！）。

反正，我大概就是這樣子玩遊戲長大的，嗯……如果各位有興趣聊天咱們不妨交個朋友！我的電話是……（老編：誰讓你趁機打廣告的？！給我拖出去！）

哇！不要啊！不要啊！……



/ STONE

嗨！各位讀者玩家朋友們，你們好！你對遊戲的程式設計有興趣嗎？看本專欄就沒錯。你有遊戲程式上的問題嗎？本專欄會為你作最完整的解答。你有心得或經驗想與廣大讀者分享嗎？找本專欄你就"福氣啦"！本專欄最主要的目的就是提供一個讓對遊戲程式有興趣及關心遊戲發展的讀者一個深入瞭解遊戲內部、解除迷惑的園地。而本專欄最終的目的就要是「解救大陸同胞，光復大陸國土，復興中華文化，堅守民主陣容。」（一幅偉大想像圖！啊嘀！………）

"歹勢啦"！兵當久了，有點"啊嘛秀斗"，由此可見我們國家的"三不明主義"實在是"高水準喔"！

有很多人認為程式設計師只要懂得怎麼寫程式就好了，其實國內的遊戲的程式設計師是必須懂得最多，也最會胡思亂想的"特種"人類，都有著異於常人的"頭殼"，所以有心從事國內遊戲的程式設計師的讀者盡量開放你的"胡思亂想"沒關係，但更重要的是將這些"胡思亂想"有系統的整理，並化為實際的程式出來，如果能夠按步驟的做到這種地步，你就已經"出師啦"！有"兩步七"了喔！

另外有些自許高明之士經常拿遊戲和多媒體的技術層次和涵蓋範圍來作比較，甚至有時有意貶低遊戲的層次。其實做這些比較並沒有多大的意義，沒人會去否認遊戲屬於多媒體的應用範圍之一，但其它的應用那一種能比得上遊戲所蘊含的豐富生命與內涵。單有聲光，多媒體只是多媒體，不會是遊戲，這是必須要注意的地方。如果討論技術層次，其實只能說各有所長，互相應用對方長處。有的遊戲甚至能自己進入保護模式，突破記憶體與速度的限制，比起一般多媒體軟體要靠一些諸如 Windows 作業系統的幫助才能存取較多記憶體還來的強吧！

遊戲的程式設計師不必抬高自己的身價，但也不要妄自菲薄，肯定自己的工作價值，所有努力才有意義，不是嗎？

程式語言的發展現況與選擇：



說到這，筆者就不禁"頭殼疼"，不由得七暈八素起來，為什麼？只因為程式語言的發展實在是太快速，種類也實在是太多了，令人眼花撩亂、目不暇給。真是介紹起來，恐怕筆者喝光了石門水庫的水也講不完（筆者肚子裡的墨水只怕也沒那麼多）。

就簡單點說吧！以語言種類來說，較為人熟



知的如C、C＋＋、Assembly、COBOL、FORTRAN、PASCAL、BASIC………等就不下數十種，還有很多或許你我都沒聽過的，加一加起來上百種程式種類恐怕是最保守的估計了。

而一個比較熱門的語言種類，又有許許多多不同廠牌、不同特色的產品等著你睜大眼睛去選擇，如C語言就有Turbo C、MS C……等，BASIC 更複雜，除了分直譯式和編譯式，還出現了視覺式，語言產品之多、之雜亂，絕非想像中可以簡簡單單的就完整的介紹出來的。另外還有所謂的 16 位元、 32 位元以及真實、保護模式之分的程式分類，光要仔細分辨它們之間的不同，就夠累的了。

一般而言，遊戲的程式設計師大多以C或C＋＋和組合語言搭配，進行遊戲程式的設計工作。由於遊戲程式有相當的部份需要做到低階的控制以及較快的執行速度，如動畫、音樂等。所以以高階語言如C語言和組合語言搭配，可以在程式設計習慣與程式的效率取得一個適當的平衡點。另外學會組合語言程式設計對遊戲的程式設計師來說，更可以增進系統的掌握與瞭解，是控制電腦與系統無盡寶藏的無上利器。正常來說，遊戲程式設計師通常也是“電腦痴迷級”的瘋狂人物，利用組合語言作一些高階語言作不到的事，或是挖取一些無法從正常管道獲得的秘密或特殊的程式技巧，都是無窮的樂趣。（筆者也算是其中的一員啦！以組合語言讓筆者有主宰電腦的感覺，縱橫系統的氣概，其中樂趣當真妙不可言！）

當然，光以高階語言寫遊戲也未必不可，只是寫出來的遊戲，其結果不必筆者多作說明，讀者也該猜想得到吧！另外，和組合語言搭配的高階語言未必一定要是 C 或C＋＋，這只是個建議。如果你所習慣的高階語言有提供了和組合語言程式聯結的能力，也無須多花工夫學其它高階語言了。

保護模式及多工作業系統的影響

提到保護模式與多工作業系統，牽涉到的問題就比較多而且比較複雜。對遊戲而言，筆者並不贊同在目前諸如 Windows 、 Windows NT、OS／2的多工作業系統下發展遊戲。這些多工業系統將386以上的所謂的保護模式特徵發揮得淋漓盡致（什麼！？不知道什麼是保護模式？很遜哦！快找本如記憶體管理與多工的的書來看），其中最重要的就是“虛擬記憶體”、“虛擬裝置”及“特權等級”等特徵（題外話，筆者非常討厭“特權等級”這個有封建味道的名詞，令人很不舒服的，改成“能力等級”或“權力等級”如何！？）對需要多工的應用軟體而言，這些保護模式特徵可以提供一個安全而穩定的工作環境，而且應用程式間的執行不會互相干擾，即使某個應用程式出了問題也不至影響了其它應用程式以及系統的安全，能夠避免以往在 DOS 下經常發生的當機情況。



聽起來似乎很完美，不是嗎？但 PC 上所強調的多工（同是單人多工），筆者有時候很懷疑，這些多工作作業系統是不是在變相的在鼓勵使用者同時分於數個甚至於數十個同時執行的工作上呢？

對程式設計的規定與限制，其繁多與複雜，其實超出了許多人的想像之外，為了兼顧相容性以及系統的安全性，多工作業系統同時的也訂定了許許多多的標準與規定，並在層層的節制之下，使多工之下的應用程式能夠安全無虞的執行。然而許許多多的標準與限制也代表了必然在某方面有所犧牲，如I／O的控制（這個問題牽涉到了所謂的“虛擬裝置”的保護模式特徵，以後有機會再加以詳細說明）、以及程式速度與效率的降低，這兩項又正好是遊戲中最注重的地方。還有就是增加了程式設計的複雜度，寫過 Windows 程式的人大概都對其複雜繁多的API以及許許多多的訊息、還有一些必須處理的繁複細節心有餘悸吧！（別跟我提起什麼 Virtual BASIC



、C++等所謂的視覺化程式開發工具，或是MFC、Class Library 等類別函式庫開發工具，對遊戲來說，這些開發工具開發出來的程式，不但大而無當，速度慢得簡直可以跟烏龜賽跑。）

我們可以作個實驗，在 Windows 下開啟數個 Windows 程式，並以 DOS BOX 的方式執行名流高爾夫（Links 386，32 位元程式），以及一個普通的遊戲或 DOS 應用程式，我們可以看出不但 Windows 程式執行速度減慢許多，以 DOS BOX 執行的名流高爾夫更可以看出遊戲的速度低的可怕，時下大多遊戲仍然以在 DOS 下發展為主，速度是一個絕對的因素。我們必須瞭解的是，PC 上只有一個CPU微處理機，能夠達成的多工也是分時多工，執行的應用程式越多，效率的降低是必然的，而且非常的明顯。

然而儘管目前的多工作業系統不適合遊戲的發展，但 DOS 與真實模式帶給遊戲發展的阻力也算不小，640K 的記憶體限制、及64K 單一記憶節區的問題，是 DOS 下程式發展者揮之不去的惡夢，難道沒有解決的方法嗎？有的，那就是 DOS Extender，簡稱 DOSX。它不僅幫助了DOS 程式設計突破了 640K 記憶體的限制，揮去單一記憶節區64K 的夢魘，更擁有 32 位元程式設計速度及效率上的優勢。DOSX 同樣的進入了保護模式，卻保留了 DOS 程式的程式設計方式，雖然並非多工，但它也擁有與多工系統相容彈性。

筆者相信 DOS 不死，在遊戲程式設計與DOS Extensder 結合後，將更堅定此一信念。未來擴開DOS 7.0也將以與 DOSX 相同的方式進入保護模式，突破記憶體及 16 位元程式的限制，如果能和以往 DOS 同樣的開放作風，筆者相信 DOS 將是一個最自由的樂園。

有關保護模式的部份，如果讀者有興趣，筆者有機會再為你介紹。下一期筆者將開始剖析遊戲中有關畫面的程式技巧，希望能令讀者期待。



尋人啟事

紗柔強強滾作者徐立軒
電玩短路作者蔣宏民
百戰天龍魔法世紀之卷軸作者光之王
遊戲終結者瘋狂時代作者章魚腳
遊戲終結者中華職棒作者陳俊宏
請於 3 月 25 日前於本社聯絡以免權益受損



概說變形動畫－Morph

轉眼間又過了一個月，先補祝各位讀者新年快樂，恭喜發財！本期要和大家來研究一下救世聖主中最特別的技巧——變身（Morph）。在



筆者記憶中，這種技巧大多運用在廣告和電影中，在電腦遊戲上卻非常少見。原因很簡單，Morph 的軟體過去只會在工作站級的電腦上出現，而 Morph的計算方法亦極複雜，早期 286 的速度及記憶體都不符合理想，就算是 386 仍是有所不及，直到 486 大行其道的時候，業界才敢發展 PC 用的Morph軟體。目前市面上有數套Morph 的軟體，亦有小量有關Morph 技術的書，等一下筆者會慢慢介紹。

筆者在字典中找不到 Morph 這個字，可能是專業名詞吧！一般以為 Morph 是指白花油廣告或是救世聖主那種效果，其實不然，Morph 較正確的觀念是兩張不同的畫面放進電腦中，再由電腦計算融合為一張畫面。在 PC 上一些動畫軟體，也會有一些簡易的 Morph 功能，例如 DELUXE ANIMATE 或 ANIMATE PRO。這些 Morph 功能能替你做成一連串的變形動畫，但缺點是不能自由的設定變形方式，只能以特定的方式進行變化。

較精緻的 Morph 軟體，可以設定變形方式及變形路線，並可以做出很多不可思議的畫面。筆者手上所持有的一套Morph軟體，名字直接就叫做Morph，屬於 Window 版本的軟體。說到 Window，筆者要提醒各位，市面上的 Morph 軟體都是在 Window 下跑的，故如果你要使用 Morph 便要記得你的硬碟上先行裝上 Window。

Morph 可以讀入一般的檔案格式，如 GIF、PCX、TIP 等，但如要進行 Morph 的運算，則需要兩張影像的解像度樣。當讀入影像後，便可以設定整個影片的秒數以及每秒的張數。再下來便是這種軟體的精華所在，設定變形方式；如果不設定的話，電腦會以淡入淡出的方式來變換畫面。若有看白花油的廣告的話，大家會看到兩張臉在互換的時候，眼睛會跟著眼睛、嘴巴跟着嘴巴，這就是設定方式來達成的。

在 Morph 中，提供一種點與線的功能，所謂點：就是在指定開始畫面中的某一點，以及在結束畫面中對應的另一點，當這兩點有誤差時，電腦便會計算出這一點，當這兩點有誤差時，電腦便會計算出這點的移動距離，在中間產生的畫面中，這一點所在位置便會不斷的改變，線是點的延伸（幾何中不是有所謂兩點可成直線的定點嗎？）。原理和點一樣，但線和點又不同的是線有距離的分別，而且線還可以有折線；另外線又可以封閉起來，成為一個面。假設我們要把 A 君和 B 君的臉轉換，首先，我們要把 A 君的臉形用點和線聯結起來，當聯結完成後，B 君的圖形會出現和 A 君一樣位置的點與線，這時再把 B 君圖形上的點與線搬動，使得緊貼 B 君臉形。再下來把眼耳口鼻眼等分別重覆上列步驟，便可以得到一組完整的文件（DOCUMENT）。

接下來我們可以打開 Morph 視窗作為預視的工具，

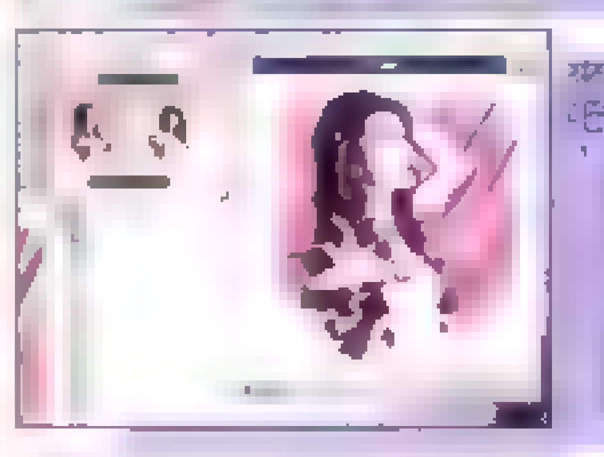
Morph 視窗可以預視一百張畫面組成的動畫中任何一張，內定值為 50 ，即兩圖各佔一半，上列例子中，會看到一個有點像 A 君又有點像 B 君的臉孔。如果要看其他的比例，可以調整視窗上的控制桿，然後再重新執行一次 Morph 的動作，例如選取 30 ，便可以看到百分之三十的 A 君，百分之七十的 B 君。如果必要，可以把Morph視窗中的圖形存檔。

至於連續影片方面，Morph可以儲存 Mircosoft Video 的格式或是 FLI 等，亦可以選擇壓縮比及色盤的位元素，如果不是 FLI 格式，可以直接在視窗中放映，如果是 FLI 格式，則只可放在 ANIMATE 中的 AAPLAY 之類的工具中放映。但如果要修改或剪接影片，最好還是儲存成 FLI 格式。

在遊戲中如何應用這些影片呢？最簡單的方法當然是寫個程式去讀取影片檔，PD 或 SW 中會有一些讀取 FLI 格式的程式庫，另一個辦法就是把圖抓下來使用。除了變身外，Morph 軟體有沒有其他用途呢？筆者有一個迷上工藤靜香的朋友，不知從那裏弄來兩張靜香的掃瞄照片，剛巧兩張照片衣服背景都一樣，於是這人見色起心，竟然利用 Morph 把兩張照片變成一個側面的影片。可別小看這影片，影片中人物非常自然，一點也不像是電腦計算出來的。根據這個經驗，如果製作動畫，只要把關鍵性的畫面畫好，便可利用電腦把中間的連續畫面計算出來，可以省下很多動畫繪製的功夫。

至於這些軟體是如何做出來的，筆者相信大家都會有興趣知道，由於這種技術在取近才透明化，筆者所了解的還不夠深入，只能以目前所知的告訴大家，希望各位原諒。我們知道，電腦圖像其實是由不同顏色的點構成，所以一個最少的圖像便是一個點。假設有兩個圖像，內容都只是一點，所不同的是位置及顏色不一樣，









嗯！風華萬千

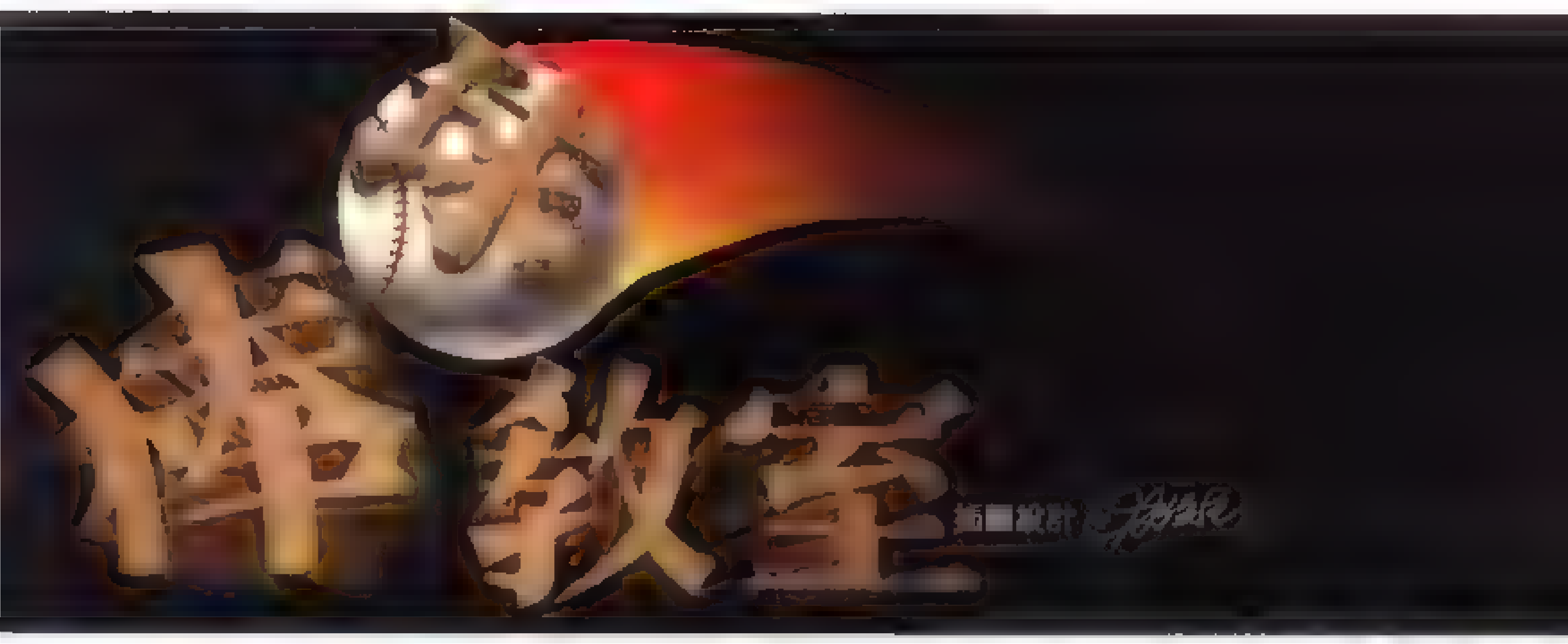


在這種情形下要完成 Morph便非常簡單，我們只要找到兩點距離的差距值以及顏色的差距值，以差距值除以畫面數，便得到每一個畫面之間的差距變化。根據變化值，便可以做出連續的畫面。

既然一點可以做出變化，那麼一條線只要把它們當成連續的點，便可以以同一原理作出變化，但線和點有一個不同的地方，線段不管如何變化，都必須保持連續，如果光計算每一點的變化值，有可能會出現中途斷裂的現象，故還要在適當的空間補上適當的點像，才能確保動畫中不會有這種現象發生。

由線延伸到面的過程而變得非常複雜，如果是形狀位置都一樣，只須要改變兩個圖形中色彩的變化便可以，這就是為什麼在 Morph 軟體中如不加以設定，會變成淡入淡出的原因。面的計算必須加一些表面填充及一些貼圖技巧才能達成，這個範圍筆者仍在研究階段。目前 Morph 在國內仍是較冷門的課題，筆者也在國外看到數本有關 Morph 的書，不知國內有沒有代理。筆者挑了其中一本介紹給大家，書名是 Morphing Magic ，由 SAMS 出版，書中除了技術詮釋外還有程式範例供參考，亦附有磁片在內，所有範例在磁片中都可找到，還可做一些簡單的 Morph 動畫，不過不如市售的Morphing 軟體就是了。

目前 Morph 軟體仍有一些缺點，主要都是因為 PC 的限制，包括只能合成靜態畫面，不能合成影片、執行速度太慢、記憶體需求大。不過以三千元左右的價格，便能擁有這種技術，相信這些缺點是可以接受的。



作者／徐昌隆

新年快樂，恭喜發財！紅包趕快拿去買中華職棒經理資料片？是的，中華職棒經理資料片將在三月中發行。有關此遊戲的介紹請參閱本期的"Super New Files"。在忙完了倚天屠龍記及中華職棒經理資料片後，我也將正式展開中華職棒2的製作，在這裡非常希望各位球迷能於製作期間來信指教，讓中華職棒2更完美。

新的球季開打，照例各隊都有新的補強動作，但球迷有否注意到一個現象：今年的新人中以洋將居多，國內選手中較引人注目的只有羅國璋與黃忠輝二人而已。雖說職棒成立初期，須靠一些洋將來提高水準及比賽樂趣，但洋將畢竟只能當作點綴，中華職棒真正的主角還是國內選手。看看日本及美國，每年新秀的來源毫無匱乏，希望我們職棒以下的各級棒球系統能早日健全，而各隊總教練也能在勝負之餘，多花點心思培養板凳球員，否則當年齡大的球員都退休光了，我們的職棒是否要重新來過？

在退下CGW總編後，對雜誌的閱讀有著另一番的意外驚喜，因為都不知道會刊出那些訊息。尤其是中華職棒出片後，更是關心相關的報導，而結果也令我非常高興，除了電腦玩家外，其餘雜誌的排行榜都名列前茅，這當然歸功於球迷的熱情擁護，但也引發出另一問題。很多人都懷疑是否有做票嫌疑，尤其是屬於相同公司的軟体世界雜誌及CGW。其實我覺得會懷疑的人大概比較孤僻，因為市面上的四本雜誌除了電腦玩家外，其票選結果大都於傾向於"人氣度"的表現。而今天這個社會，職棒已成為一個非常熱門的話題，出現在"人氣度"上的排行冠軍是很正常的現象，況且在四萬套的銷售量上，論投票比率也比別的遊戲多些。

很不幸的，盤踞軟體世界雜誌榜首多期後，上期總算被人氣度也很旺的天使帝國幹掉，而本期中又有軒轅劍貳再度出鞘，我看不趕緊動員各地後援會是不行的。真想讓中華職棒2趕緊推出，和軒轅劍貳、天使帝國2、倚天屠龍記等一較長短，看看誰才是真正的武林盟主。不過有好的遊戲，希望也有好的排行榜來反應，像現在有些排行榜數十年如一日，或是投票率不到一成，均無法適當的反應出市場狀況，這些有待各雜誌負責人研究研究，看看誰的排行榜最有可信性？

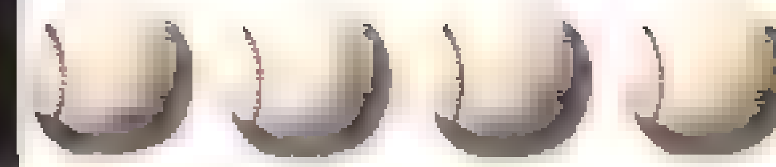
上一期雜誌中還有個有趣的地方，那就是在問題診療室中，有位味全球迷表達強烈不滿的哲願。在此提供味全迷們一個建議：在中華職棒遊戲中用味全隊打得總冠軍，將其勝利的總冠軍畫面抓下來，投稿軟体世界雜誌"遊戲終結者"市元，讓大家知道味全的厲害。不過可得快點，別被其它五隊捷足先登了。

最近裝了第四台以後，每天必看的節目就是飛梭棒球台。此台每日全天候播放精彩的棒球比賽，最近的節目是國內職棒及美國大聯盟去年比賽的精彩重播，看的我直呼過癮。尤其是大聯盟的比賽，既精彩又能認識球員，使我對大聯盟的認識又加深許多，可惜的是並無日本職棒比賽的播出。

其實在職棒開打後，衍生出許多的產物，上面所提的專門棒球電視台就是一例，其它如服飾、書籍以及許許多多的生活產品都是，當然電腦遊戲也是。這些職棒相關產品，固然是因為職棒的舉行而大發利市，但反過來說其實職棒本身也是因為有這麼許多五花八門的週邊產品，才能使職棒本身熱熱鬧鬧。

今天特別要在這裡提出來聊的是職棒書籍，





因爲它是最經濟而影響也最深的產品。前幾年在書局裡，你若想找到一些職業運動的書籍，想必是少之又少。所以在五、六年前當我看到聯經出版，許昭彥先生所著的＂美國棒球＂一書後，真的有那種找到寶藏的感覺。該書對美國職棒歷史的介紹非常詳盡，再配合上天生好手電腦遊戲後，讓我對美國職棒的感情勝過日本職棒（雖然大部份TV GAME 都是日本職棒），洋基著名球星的丰采也壓過巨人之星。許先生最近又有一部美國職棒語錄的書籍問市，這兩本書籍我都樂於推薦球迷購買。

如果許先生是美國職棒書籍的專家，那帆山水先生就是日本職棒書籍方面的代表，所不同的是帆先生的著作中不是以介紹日本職棒爲主，而是以一些經營管理的論點爲出發，吸收他山之石並希望國內職棒引以爲鑑。關於國內職棒方面書籍則較多，並無特殊代表人物，不過瞿海良所著之棒球新樂園及棒球經較引人注目。

除了聯經出版社外，麥田出版社最近動作很勤，出版了許多職棒運動類的書籍，包括 NBA，NFL及許多國內職棒運動的書籍。在此希望他們能成功，一直不斷出版這類的書籍，以滿足我們這些運動迷。在此推薦想認識美式足球運動的讀者購買麥田出版＂美式足球觀賞入門＂一書。

接下來由Mr. P 來介紹今年美國大聯盟職棒新的制度與各隊的情形：

Cheers EVbodi，俺是Mr. P，借這專欄一角爲各位看倌服務，功力尚淺，若有謬誤錯言，尚請海涵。廢話休說，今年美國大聯盟最大的一個改變就是分區制，由原本的東西二區改爲東中西三區，而季後賽（PLAYOFFS）也改爲除了各區戰績最優良的隊伍出線外，再加上該聯盟除了出線的三隊外，戰績最好的隊伍給予外卡（ wild card ）的季後賽參加權，使得季後賽由原來的二隊決戰改爲四隊決戰，增加了季後賽的場次，再由兩聯盟的冠軍爭奪世界冠軍。以下就列出新的分區制：

國家聯盟　東區：

費城費城人隊	Philedelphia Phillies
亞特蘭大勇士隊	Atlanta Braves
蒙特婁博覽隊	Montreal Expos
紐約大都會隊	New York Mets
佛羅里達馬林魚隊	Florida Marlins

國家聯盟　中區：

休士頓太空人隊	Houston Astros
聖路易紅雀隊	St．Louis Cardinals
芝加哥小熊隊	Chicago Cubs
匹茲堡海盜隊	Pittsburgh Pirates
辛辛那提紅隊	Cincinnati Reds

國家聯盟　西區：

舊金山巨人隊	San Francisco Giants
洛杉磯道奇隊	Los Angeles Dodgers
科羅拉多落磯隊	Colorado Rockies
聖地牙哥教士隊	San Diego Padres

美國聯盟　東區：

巴爾的摩金鶯隊	Baltimore Orioles
多倫多青鳥隊	Toronto Blue Jays
紐約洋基隊	New York Yankees
波士頓紅襪隊	Boston Red Sox
底特律老虎隊	Detroit Tigers

美國聯盟　中區：

芝加哥白襪隊	Chicago White Sox
克里夫蘭印地人隊	Cleveland Indians
坎薩斯皇家隊	Kansas Royals
明尼蘇達雙城隊	Minnesota Twins
密爾瓦基釀酒人隊	Milwaukee Brewers

美國聯盟　西區：

西雅圖水手隊	Seattle Mariners
德州巡警隊	Texas Rangers
加州天使隊	California Angels
奧克蘭運動家隊	Oakland Athletics

這其中國家聯盟東區就包括了去年國家聯盟東西區冠軍費城（97-65，%．599）與亞特蘭大（104-58，%．642），因此今年本區的競爭可想而知的將非常激烈，但由於新季後賽的實施，戰績第二的還是有機會進入季後賽，不會再發生像去年舊金山巨人隊有國聯次佳戰績（103-59，%．636）卻與季後賽無緣的憾事。本期就特別爲球迷介紹這區的戰況。

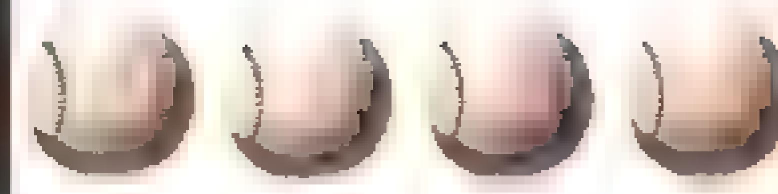
費城於去年取得國聯冠軍，今年陣容變化不大，只有火上加油大暴投型救援投手威廉斯（Mitch Williams，RP，3-7，43SV）轉到休士頓，若各位對去年世界大賽還有印象，應記得在第四場大混仗費城大幅領先五分時（14-9），由他上場救援，在八局上半被狂砍了六分，使多倫多反敗爲勝（15 14），另外在第六場九局下半，費城6-5領先一分，此兄再度出場救援，

再被恐怖四棒卡特（Joe Carter，.254，33-HR，121RBI）卯了一支三分再見全壘打，GAME OVER，8-6，青鳥蟬聯世界冠軍。選手在重要關頭的表現，才是眞正的實力，但威廉斯在球季中的表現仍是不錯的，至少沒有被蒙特婁追上，保住了東區冠軍。順便一提，各位若有看過電影大聯盟，其中查理辛所演的 Wild Thing 指的就是威廉斯。投手方面，兩位右投手格林（Tommy Greene，RP，16-4，3.42ERA）與斯林（Curt Schilling，RP，16-7，4.02ERA）及左投穆歐年（Terry Mulholland，LP，12-9，3.25ERA）爲主，救援則是從休士頓轉來的瓊茲（Doug Jones，RP，4-10，4.54ERA，26SV，不是兄弟象的瓊茲喲！），此人是與威廉斯交易而來，善投變速球（changeup），休士頓另附一位投手裘頓（Jeff Juden，RP，0-1，5.40ERA），打擊方面去年世界大賽擊出四支全壘打的一棒戴斯壯（Lenny Dykstra，CF，.305，19HR，66RBI）、喀勒克（John Kruk，1B，.316，14HR，85RBI）、哈林斯（Dave Hollins，3B，.273，18HR，93RBI）、道頓（Darren Daulton，C，24HR，105RBI）等打擊好手仍在，且去年才由小聯盟升上來的史塔克（Kevin Stocker，SS，.324，2HR，31RBI）表現非常好，故今年費城仍是奪標的大熱門。

亞特蘭大去年演出驚魂記，在最後才以一場踢掉舊金山巨人隊，並以極優異的成績晉級季後賽，可惜敗給東區冠軍費城隊。說到勇士隊的投手群，只能用超強極霸來形容。在同一隊中共有三位賽揚獎得主，貝德羅欣（Steve Bedrosian，1987 NL）、葛拉文（Tom Glavine，1991 NL）、麥達克斯（Greg Maddux，1992、1993 NL），且去年其先發投手群麥達克斯（20-10，RP，2.36ERA）、葛拉文（22-6，LP，3.20ERA）、史摩茲（John Smoltz，RP，15-11，3.62ERA）、艾佛瑞（Steve Avery，LP，18-6，2.94ERA），四位共包辦了 75 場勝場，以這四位再加上摩柯（Kent Mercker，LP，3-1，2.86ERA）爲先發群。救援則是勇士的問題所在，以史丹頓（Mike Stanton，LP，27SV）、麥克麥克（Greg McMichael，RP，19SV）爲主。打擊方面，今年陣中一棒快腿尼克森（Otis Nixon，CF，.269，1HR，24RBI，47SB）轉到波士頓，其位置由手打 MLB，腳跑 NFL 的"霓虹"山德斯（"Neon" Dieon Sanders）擔任，此公亦是 NFL 亞特蘭大鷹隊的球員，速度一流，常打出原本是一壘安打的二壘安打。再來說到三四五棒，Mr P 的手已經開始扑了，三支大棒加起來 113 支全壘打，338 打點，平均.278 打擊率，且二六棒亦有 32 支全壘打，157 打點，平均.288 打擊率，這…這…這是什麼陣容啊！？只能用極強超霸來形容，介紹一下這幾位強棒：二棒布勞瑟（Jeff Blauser，SS，.305，15 HR，73RBI）、三棒甘特（Ron Gant，LF，.274，36HR，117RBI）、四棒麥格里夫（Fred McGriff，1B，.291，37HR，101RBI）、五棒賈斯提斯（Dave Justice，RF，.270，40HR，120RBI）、六棒潘德頓（Terry Pendleton，3B，.272，17HR，84RBI），有這些大棒在，再加上可怕的投手群，勇士隊今年的表現肯定不得了。

蒙特婁在去年球季後半竄出，差點幹掉費城出線，最後僅以三場落後，由此可見其仍是有實力爭冠。由於主力投手馬丁尼茲（Dennis Martinez，RP，15-9，3.85ERA）在成爲自由球員後被克里夫蘭簽走，故先發投手應以希爾（Ken Hill，RP，12-5，2.29ERA）、法梭羅（Jeff Fassero，LP，9-8，4.09ERA）、若特（Kirk Rueter，LP，8-0，2.73ERA）、納侯斯（CHRis Nabholz，LP，9-7，3.23ERA）以及另一位馬丁尼茲（Pedro Martinez，LP，10-5，2.61ERA，由道奇隊轉來）輪流擔任。救援方面，右投衛特蘭（John Wetteland，RP，1.37ERA，43SV）在去年 49 次的救援機會中成功 43 次，且防禦率只有 1.37，可說是非常之優秀，今年的救火大任仍舊落在他身上。打擊方面，本隊的三位先發外野手有個共同特色，都非常年輕且打擊力相當不錯，分別是華克（Larry Walker，RF，.265，22HR，86RBI）、亞勞（Moises Alou，LF，.286，18HR，85RBI）、格力森（Marquis Grissom，CF，





.298，19HR，95RBI）都有20支左右的全壘打，且打點皆在85以上，附帶一提的是，本隊去年的盜壘成功次數高居大聯盟第一共220次，第二名的青鳥隊才170次，且剛才那三位中，格力森53次、華克29次、亞旁17次，都非常有速度。但是只有速度似乎仍嫌不夠，蒙特婁實在需要一門大砲，最好像德州的G砲岡薩列茲（Juan Gonzalez，46HR）。

紐約大都會隊去年球季戰績59勝103敗（剛好和舊金山相反），在國聯東區墊底，今年可能也不會有太大的機會，但球是圓的，去年冠軍費城在前年也是墊底，同樣不被看好，說不定今年大都會隊大翻身，古登，沙本哈根恢復威力，波尼拉保持水準，新手湯普生，肯特更上層樓，那麼大都會隊肯定會翻身，果真如此，那俺的好友L君（標準大都會球迷）肯定半夜從紐約打長途電話回來向俺現，一雪前恥。因俺是P隊的）。先發投手群方面，兩位賽揚獎得主古登（Dwight Gooden，RP，12-15，3.45ERA，1985 NL）及沙本哈根（Bret Saberhagen，RP，7-7，3.29ERA，1985，1989 AL）其實力是絕不容忽視的，但這兩位在前二年卻總是處在受傷狀態。年古登有可能恢復威力，但沙本哈根可能有困難，因沙本哈根在加入大都會前就已受傷了，所以今年可能不太有希望。另外從亞特蘭大轉來的史密斯（Pete Smith，RP，4-8，4.37ERA）及從聖地牙哥轉來的西米那拉（Frank Seminara，RP，3-3，4.47ERA）將加入成爲先發投手群。救援老投法蘭克（John Franco，LP，4-3，5.20，10SV）在去年由於受傷，只取得10場救援，且防禦率5.20是他自1982加入大聯盟後最差的成績（以前幾乎都是一或二），且期待他今年的表現。打擊方面，自從摩瑞（Eddie Murray，1B，.285，27HR，100RBI）離隊後，波尼拉（Bobby Bonilla，OF，.265，34HR，87RBI）成了僅存的大砲，這位大都會花大把銀子簽來的大棒，去年表現的非常好，但季末肩膀受傷只出賽了139場，今年可能仍然因爲肩傷影響成績，若是在季末又受傷且大都會進入季後決賽，那可眞是大大不妙，所以說職業選手得好好保養身体。另外值得注意的選手有肯特（Jeff Kent，2B，.270，21HR，80RBI），伯尼茲（Jeromy Burnitz，OF，.243，13HR，38RBI）、湯普生（Ryan Thompson，OF，.250，11HR，26RBI），値得擔憂的是，此隊去年的盜壘數是國聯中最低的。應再補強快腿和強棒，否則可能仍舊停在原位，但這是老調重彈，只能期待奇蹟了。

佛羅里達是去年新成立的隊伍，但去年表現不算差（64勝98負），還比大都會多五場，以一個新進球團而言，照理說他是被各隊痛宰的對象，但卻沒有墊底，實在是相當不錯。先發投手群中，以杭夫（Charlie Hough，RP，9-16，4.27ERA，老投手，擅長投蝴蝶球Knuckle Ball）、漢蒙（Chris Hammond，LP，11-12，4.66ERA）爲主，再配上數名先發兼中繼型投手包溫（Ryan Bowen，RP，8-12，4.42ERA）、雷本（Pat Rapp，RP，4-8，4.33ERA）、阿姆斯壯（Jack Armstrong，RP，9-17，4.49ERA）、艾奎諾（Luis Aquino，RP，6-8，3.42ERA）。救援方面，去年從加州天使隊簽到的救援王牌哈維（Bryan Harvey，RP，1-5，1.70ERA，45SV）確實發揮了應有的救火威力，對馬林魚隊的幫助可說是非常直接的，且使得他在兩個聯盟中皆達到40個以上的救援成功，另一次是在1991年在加州天使隊時的46次。打擊方面於去年球季中由聖地牙哥加入的強棒謝菲爾（Gary Sheffield，3B，.294，20HR，73RBI）擔任隊中第四棒，但去年的表現較前年稍差（前年.330，33HR，100RBI）。從日本西武隊回來打大聯盟的狄斯多蘭（Orestes Destrade，1B，.255，20HR，87RBI）表現相當不錯，另外明星捕手聖地亞哥（Benito Santiago，C，.230，13HR，50RBI），國家聯盟盜壘王卡爾（Chuck Carr，OF，.267，4HR，41RBI，58SB）、柯奈（Jeff Conine，OF，.292，12HR，79RBI，去年162場全勤），都有一定水準。今年加入了一些新手，期望能有更進一步的表現。

大體上來講，本區中的費城與亞特蘭大出線希望較濃，但費城前年戰績並不好，故較看好亞特蘭大勇士隊，且亞特蘭大亦擁有奪冠的本錢，另三隊由於變動不大，除非這幾年眞是流行鹹魚翻身，否則出線機率實在不高。



/ GRX

98精品店

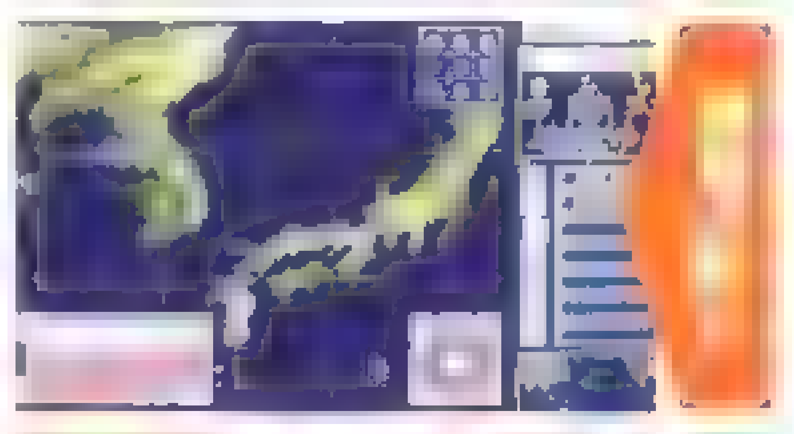
喲ㄏㄡ，大家好，我是店長GRX，很高興又跟大家見面了。話說一到了寒假，電玩店家總是門庭若市。而咱們精品店也不例外。各地玩家紛紛來信，真是讓店長忙的不亦樂乎，回信回的連手都[illegible]了。

在衷心感謝大家熱誠支持之餘，店長有幾句話要和大家說，首先是由於信件是由雜誌集中收集後再交由店長處理，所以有時候回信回的較慢還請玩家們多多體諒。再來便是請玩家們不要忘了附上十元回郵，雖然說信封和影印費都是小錢，但累積起來也是蠻多的。店長已經吃泡麵吃很多天了，請大家饒了店長吧！

此外，由於信件上有一些問題問的人重複很多，店長特地將其拿到版面上來答覆。好讓其他有疑問玩家也能順便了解這些問題。而限於版面不夠，這期精品店只能為大家介紹一個遊戲，還請大家見諒。下一期即會恢復了。

OK！說了一大堆，該是搬出"精品"讓大家鑒賞的時候了。什麼？怎麼大家都睡著了。天啊……







聖依露彌學園

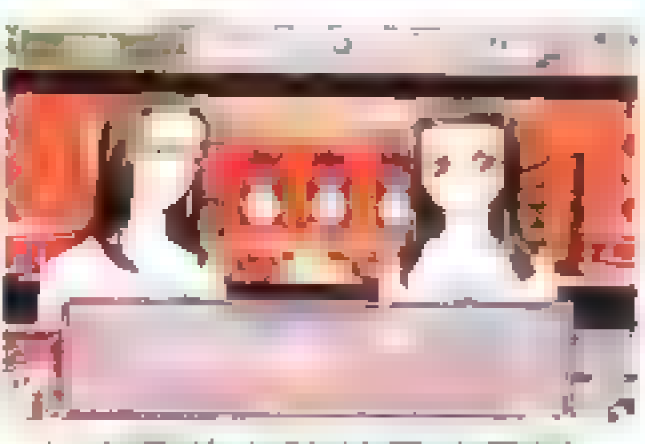


▲遊戲片頭畫面

"學園內連續發生學生死亡事故，而這些事件背後的真相是……"正如聖依露彌學園在雜誌上面的廣告詞一般，其劇情就從這一連串的死亡事故開始，於是主角就受命扮成教師潛入校園去偵查整個事件的真相…



▲選單畫面



▲右面的女孩就是[illegible]！



▲什麼？竟敢欺負女學生，看我正義的鐵拳。



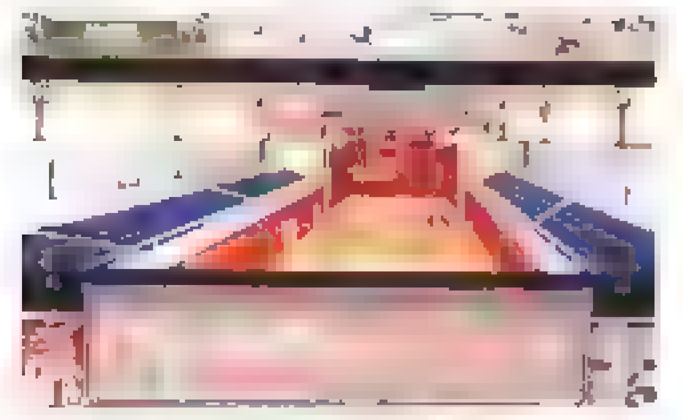
▲看你看呆了吧！



▲保健室[illegible]

嗯！這劇情好像在那裡看過？嘻嘻！這就不在咱們討論的範圍了。這次店長會為大家





▲[illegible]

介紹這個AVG遊戲的主因，除了畫面不錯外，就是其動畫了。在聖伊露娜學園中有著一般日式AVG少有的細膩動畫演出，而且還蠻多段的，只可惜店長抓不下來，無法讓玩家們欣賞一番。除此之外，聖依露娜學園在美少女處理上也有其獨特之處，堪稱一絕。

不過有一點店長不得不提



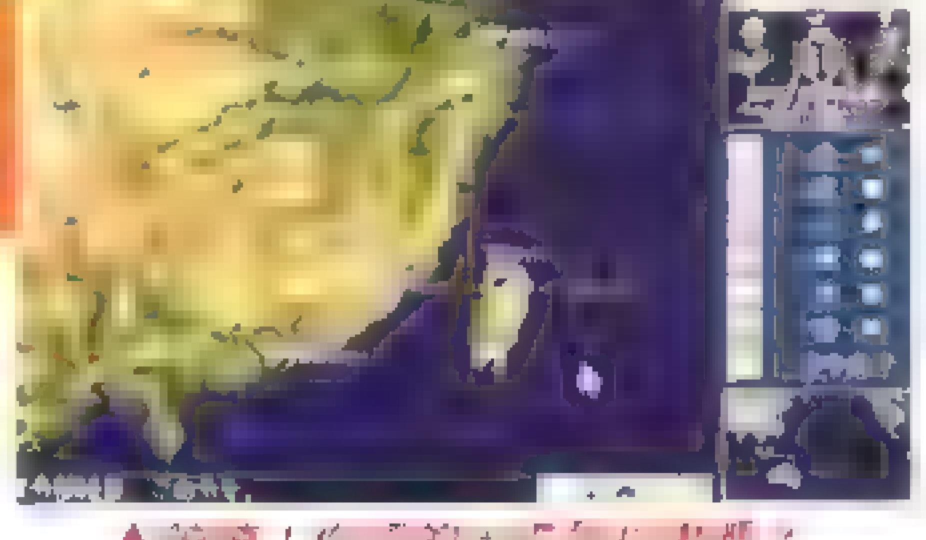
▲[illegible]



▲聖學園全景。

一下，那就是聖XXX學園在軟碟上的讀寫太頻繁了。也就是說，這是一個較適合在HDD上進行的遊戲。沒有硬碟的98玩家在購買時可要[illegible]想一下喲！

提督決斷II



▲[illegible]

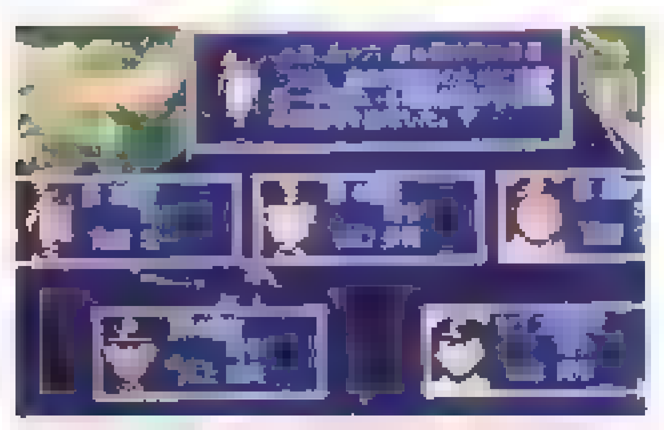
由光榮所推出，在日本被稱為海戰經典之作的"提督決斷"，在經過三年多的時間後，終於在前一陣子推出了第二代。對身為戰略迷的店長來說，可真是等的望穿秋水啊！

這次二代比起前一代來說，除了在畫面上的大躍進外（那當然，隔了三年了嘛），在戰略結構和資料上亦有了很大的改進。首先是船艦的裝甲度由原先的一個數值改為前後左右四個數值，而在一代由於太過簡單而遭人詬病的航空部隊，在二代也改頭換面了。總共在遊戲中登場的共有 120 種船艦、20種潛艦及60種航空機外加十種戰車。如何？夠可怕吧！

除了上述外，二代還改進有戰略地圖的加大及軍事會議的複雜化。喔！對了，還有一



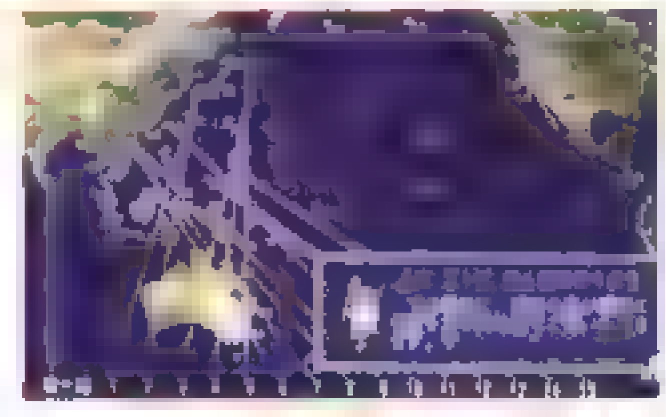
▲[illegible]



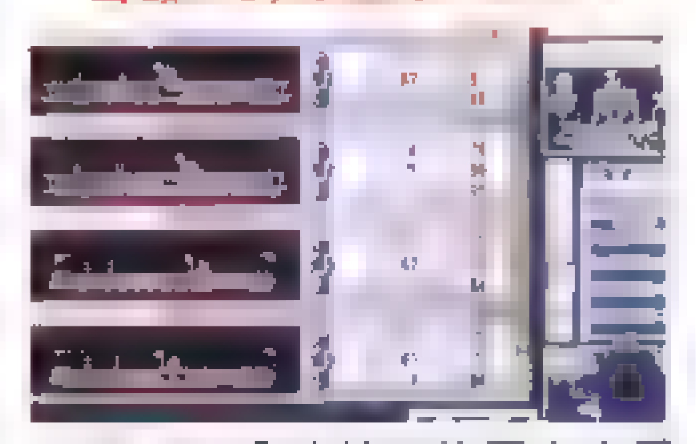
▲[illegible]



▲日本軍艦 大和[illegible]



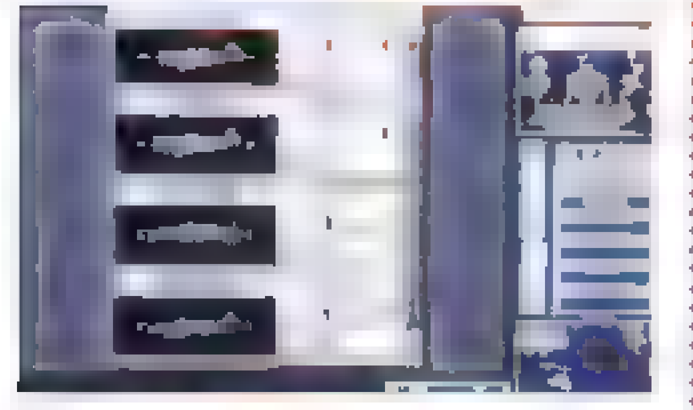
▲[illegible]



中途島之役被擊沉的日本空母

98精品店





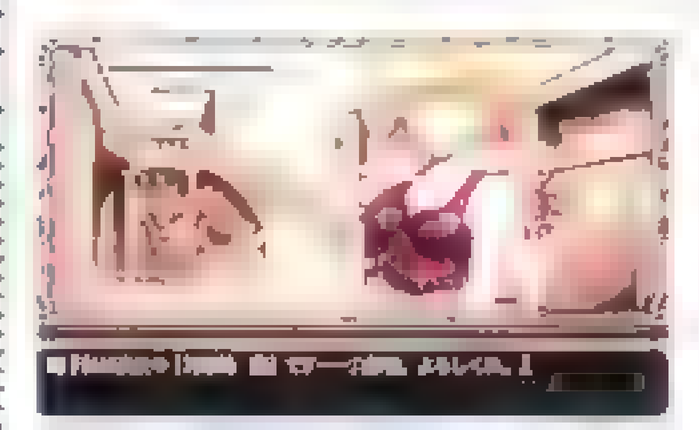
點，那就是二代更明確的劃分了海軍和陸軍的權限，在遊戲中，身為海軍提督的你，是無法指揮陸軍的師團和航空隊的，只能由軍事會議來要求陸軍協攻。當然，這也就代表你必須要先在會議中和陸軍將軍唇槍舌戰一番了。

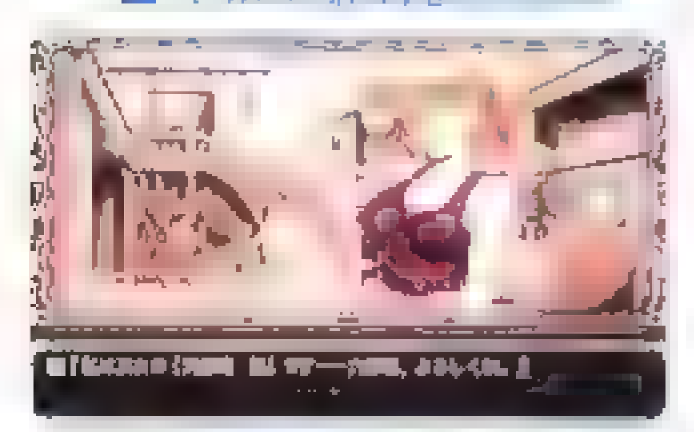
就店長的觀點來看，提督的決斷II可說是一個相當完美的海軍戰略遊戲了，它幾乎將玩家帶回了二次大戰的太平洋，讓人再次深深感覺到當時的激戰與血淚。如果要說它有什麼缺點的話，那可能就是AI略低了一點（先聲明，那是以店長的戰略水準來說）。店長用日本海軍來玩，在資源、技術遠差美國一大截的狀況下，於1942年年底就拿下夏威夷，將盟軍完全趕出南太平洋，然後在1943年1月就登陸洛杉磯、2月拿下美國西岸、3月包圍首府華盛頓…而用美國玩更快，1942年就玩完了…。

河原崎家一族



這個名字聽起來很奇怪的GAME，看起來好像和一般AVG沒有兩樣。可是一玩下去您就會發現，這是一個風格和玩法都非常獨特的AVG。





▲河原崎二女兒



故事的內容是由主角到河原崎家人應徵打工開始的，可是如果您的日文能力不太好的話，可能在第一個畫面就被GAME OVER了－您拒絕了女主人的聘僱。而且從遊戲一開始，每一個指令幾乎都會引發不同的劇情和畫面。也就是說您每次玩劇情都會不太一樣。當然，看到的畫面也就不一樣了。

這個AVG至少有近20種不





▲快樂結局之一。



98精品店

同的結局，而且結局畫面全都不一樣。其中主角的“死法”就佔了一半，其它則是快樂與悲傷的結局。據店長估計，這個遊戲至少要重玩二十次以上才可能看到所有圖形畫面。而店長自己就玩了近十次才玩到眞正的結局…

至於在畫面上，河原崎家一族也有其獨特風格。細膩的場景加上灰暗的色系，給人一種陰森的懸疑感。而讓人心跳的畫面與緊張劇情更是引人入迷。其實這也難怪嘛！如果它沒有這些條件的話，誰能有耐心重玩一個AVG二十幾次呢？



▲眞正的結局畫面。

玩家來函問答

Q：DOS/V是DOS 5.0嗎？

高雄　蕭博揚

A：喔！不不不！所謂的DOS/V其實就是“有日文系統的DOS”。就像咱們的中文DOS一般。DOS/V是爲了給日本的IBM使用者用的日文DOS。而目前市面上的DOS/V遊戲便是給這些有IBM的日本人玩的。所以，你如果要玩DOS/V的遊戲，便必須擁有①IBM PC主機。②DOS/V系統。③專爲DOS/V設計的日本遊戲。缺一不可喔！

Q：請問98精品店是從第幾期開始的？

台中　鄧景全

A：嘻嘻！咱們精品店是從第58期才開張的。由於店長初次掛牌營業，如有不週之處，還請多多指教嘛！

Q：日本雜誌上所謂的PC-286／386是指IBM的PC-286／386嗎？

台南　張譽耀

A：嗯！當然不是了。一般在日本雜誌上所謂的PC-286／386是指由其他公司（如富士通等）所製做生產的NEC 98系列相容電腦。說直接一點就是比較便宜的9801啦！就像台灣有一大堆IBM相容電腦一樣，日本也有一些NEC相容電腦。而日本對IBM系統的電腦通常都會加上IBM字樣，或直接稱之爲DOS/V。如IBM PC-268/368或DOS/V用等。

Q：是所有的遊戲店長都能提供攻略嗎？

高雄　林清輝

A：那還用說，當然～不可能啦！據店長保守估記，到目前爲止NEC 9801至少已經有發行數百套的軟體了。店長當然不可能有所有的攻略啊！目前店長的攻略來源是日本的9801攻略本，而其內容大多是美少女遊戲，約有50種左右。所以如果店長沒有你要的攻略的話，可別怨恨店長喔！

Q：IBM PC能改成NEC PC嗎？

嘉義　陳正雄

A：或許有人會說--這怎麼可能嘛！但店長要說～的確是可能的。在當初IBM剛打進日本市場的時後，有一間公司（名字店長忘了）曾推出一塊能使IBM PC執行NEC軟體的介面卡。當時店長有幸從友人那裡見到這塊介面卡，並著手測試。結果卻是讓人失望的，由於該卡是專爲文書處理設計的，所以幾乎沒有支援圖型頁和音效。沒錯！卡的確是可以使IBM跑NEC的軟體，但卻只能跑跑文書處理類之軟體罷了（你見過9801上有沒有圖型和音效的GAME嗎？）。

Q：請店長介紹幾本感覺較好的日本98雜誌吧！

台北　王耀釜

A：嗯！一般來說98雜誌歷史最久的應該是アスキ（ASCII）的LOGIN雜誌。而美少女方面的報導則可看看オザシセウス發行的PC ANGEL。

Q：請店長召集我們這些98同好組成聯誼會吧！

屏東　蔡盈儒

A：那當然沒有問題，98精品店本來就是爲了提供玩家們一個98交流天地而開的。不論你有沒有9801，你都可在此得到9801方面的相關資訊與服務。到時候店長還可以舉行98聯誼會呢！別忘了來信加入咱們98精品店的行列喔！

嗯！看一看時間又快到了，如何？這期的98精品店介紹的您還滿意嗎？如果您有任何的意見或是需要店長爲您服務的話，別忘了來信給店長。此外，如果您要索取資料和照片，可別再忘了附上回郵喔！來信請寄：

咱們下回再見囉！Bey Bey！

DOS/V 遊戲介紹

大航海時代II

日文DOS/V，基本上和以前中文DOS一樣，就是在原本的DOS上加上字形的字庫。近年來日本的GAME以強力的美工爲後盾打入台灣市場，非但在電視遊樂器，如今在電腦遊戲中亦佔有一席之地。

開始玩日本電腦--PC9801的GAME的人逐漸增多。當然到目前爲止PC9801大概很少人把它當電腦看，而只是一台“很貴很貴”的遊戲機。所以在藍色巨人魅力下的台灣而又買不起日本電腦的玩家來說大部只有乾瞪眼的份了。

但最近有很多日文的GAME已經直接在日文DOS/V下發展，而且部分9801的GAME也相繼成功地被移植到日文DOS/V下。對PC玩家而言，裝個日文DOS/V來玩日本的GAME比起買個9801要經濟許多。因而日文DOS/V的GAME開始在台灣出現。

也許是因爲語言的關係，台灣DOS/V的代理商大部分都會將之中文化後才出版，而想要早一步目睹DOS/V的GAME的玩家也只有向國外郵購一途了。主編開了這個專欄要我介紹一些DOS/V的遊戲。本期爲各位介紹的是其前身爲大家耳熟能詳的GAME--大航海時代II。

日本光榮公司KOEI最近出的GAME有明顯向DOS/V發展的趨勢。從已經在國內發行的三國誌Ⅲ開始，其他的戰略遊戲如：項劉記、元朝秘史……等等，清一色是DOS/V環境下的。

當年一個打破KOEI公司戰略刻板印象的GAME--大航海時代，相信有經驗的玩家大概都曾經爲它廢寢忘食吧！如今大航海時代Ⅱ走的也是和上一代同樣的角色扮演路線，不同的是這次玩家可以選擇六個不同的主角進入遊戲。故事發生在海航時代初開的中歐，由於航海技術的改良，新大陸的發現，未知海域的探險，偉大的夢想使得人們紛紛投入了航海的事業。有的爲了宜揚國威，有的爲了知識的追求，有的是天生冒險家，也有只求億萬財富，當然也有爲了報仇而遠離離鄉的。而遊戲中內定的主角是一個葡萄牙的公子，繼承了父親（也就是上一代的主角）的血統，走上了航海的路子。

在二代中與一代不同的是以故事導向的形態進行，每個人爲不同的目的航海，當然也將發生不同的故事。當你選擇了一個主角後其他的人將由電腦代理，在你日後的故事中還會相遇，如：在玩葡萄牙公子時鄂圖曼帝國的商人會來請公子幫他找他失散多年的妹妹，這時公子就必須跑遍中東地區幫他找人。相反地，若你改玩鄂圖曼帝國的商人時你也可以很大方地把事情交給葡萄牙公子（這時他是由電腦代理的），然後自己很“大尾”地待在旅館睡覺，直到他幫你找到人爲止。在故事中，仇恨、誤會、義氣、愛情的情節穿插其中，各有不同的事件發展和不同的結局。這一點顯然比第一代任務導向的形態好玩多了，當然玩家如果不習慣這種故事性的發展，遊戲亦提供了另一種結局就是和第一代一樣幫國王完成任務，官位升到公爵就可光榮退休完成遊戲。不過這種結局通常沒什麼可看性就是了。

在航海方面，船隻大致上分成貨船和戰船兩種，貨船爲帆船，積載量大、砲口多，需要較多水手才能航行，但易受風和潮流的影響；戰船有風開帆，無風划槳，受大侯影響較小

↑海上的混戰

↓殺人下場！紅髮海賊大仇得報

，不但跑得快、轉得快、機動



力也高。同時每個港口也都有地域性，不是每個地方工業值到達一千就都可以造大船的，有些地方只造戰船，有的只會造貨船、有些地方造的船甚至是僅此一家別無分號！所以遊歷四海，選擇自己最喜歡的船是十分重要的。

↑海賊私掠船隊全滅！

除了船之外，各地隨著風土民情的不同建築也不一樣，歐洲的城堡、印度的寺廟、中國的馬車和驛站將使你增加對此地的了解。當然也不是每個人都可以找到所有的城市的，如葡萄牙的公子就必須等身邊的傳教士在紅海看到伊斯蘭教的沒落後，有感而發說要到東方去傳教時才能找到日本的長崎港。

在物品中，除了望遠鏡和經緯儀和隨身的配劍外，聖香油可以祈求風調雨順、壞血病特效藥可以治療水手長期航海的壞血病、船倉中的老鼠要用老鼠藥殺死或在船上養隻貓。

用金銀珠寶買下店中的酒女的心，她將成為你的眼線為你調查任何事，在有些地方中還有所謂的"黑"市交易，你可以用極高的價錢買到極好的物品，當然這些就得靠玩者自己去找出來了。

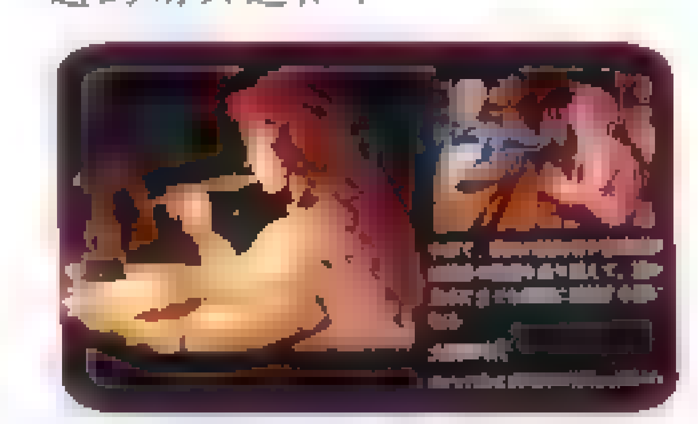
不管你是什麼人？出海最大的收入就是做生意，不論是買賣生意還是無本生意，都將得到一定的名聲。每個人物都會有三種名聲：以金錢攻勢，用鈔票到處砸人，可以得到交易名聲；四處打劫可提高海賊名聲；遨遊四海，走訪名聖古蹟，可增加冒險名聲。名聲的高低，決定著個人形象和任務的性質。如去見國王時：海賊名聲的任務最簡單，通常只是派你去打個艦隊就 OK 了！冒險名聲的任務最有趣，你可能要為了找個國王要的古蹟而走遍全世界；交易名聲的任務最無聊，幾乎都是叫你去買些城回來罷了。筆者有個同學玩葡萄牙的公子，想他為了國家，拿著自己辛苦賺來的錢，四處到每個城市亂丟一通。直到有一天國王將他召回宮中並要他去買五個城市回來，於是愛國的公子來到了南美，好不容易找到了沒丟過的城，丟！丟！丟！五十萬又砸死了五座城，回到皇宮回報喜訊，想不到那個葡萄牙的葡萄王冷笑三聲：「嘿嘿嘿！再去買十座回來！」這時我只看見在我旁邊的公子慘叫一聲昏倒在地！所以，筆者的建議是--慎之！慎之！

↓竟然在甲板上舞跳起來了，小心掉到海裡

↑日本名劍-妖刀村正大戰青龍偃月刀！

在音樂方面，大航海時代II中繼承了上一代配樂的水準十分動聽，筆者也記不清楚到底有幾首？但音樂會隨著劇情改變，搭配十分良好。在音效方面不知是不是版本的問題？在遇到暴風雨時有些BUG無法停掉，其他音效上則表現平平。

從遊戲中可以看出KOEI公司在大航海時代II中投入的人力，在介面上玩者可以選擇羅馬字形的英文或漢字的介面，劇情的安排還配合著歷史事件，戰鬥模式的改良……等等。是喜愛KOEI系列的玩家不可錯過的精典之作！







七彩繽目的光碟世界

／夢工人

過了一個大年，想必有不少的玩家也收到了豐富的〝年貨〞吧！可能也有不少的玩家趁著過年口袋〝麥克麥克〞的時候爲自己心愛的電腦娶了一個小老婆－光碟機吧！不過有了光碟機，最重要的還是要有光碟片才可以發揮功用啦！當然，這也就是這專欄的目的嘛！爲各位玩家介紹一些精彩的光碟片！好了，那麼今天要爲玩家們介紹的呢？是來自 Viacom 公司所製作的 Dracula Unleashed 話說起這片光碟片筆者可是一見就喜歡。OK！廢話不多說，現在就來看看這片光碟片倒底有何過人之處才讓筆者對它這麼的讚不絕口？





▲[illegible]心調查兄長的死因

Dracula Unleashed 的封盒上清清楚楚的寫著 Interactive horror movie，也就是若照字面上翻譯就是－互動式恐怖電影。嗯…第一眼就勾起了筆者的興趣（筆者最喜歡在半夜不開燈看恐怖電影了，尤其是一個人的時候！），再加上原先在友人處受到的震驚（也就是說早已看過這遊戲了），使得筆者對這個遊戲愛不釋手。照慣例先來一小段的阿公講古：故事起源於遊戲中的主角 Alxander Quincey 的哥哥在10年前死亡，而 Alexander 在某日卻接到一封來自 Father Janos 的來信，他告和 Alexander 有必要調查10年前兄長的死因，於是 Alexander 便著手調查，而在同時倫敦街上也發生了數起死因不明的謀殺案，唯一的共通點是－死者身上的血液都被吸乾了。Alexander 受到了兄長昔日友人 Holmwood 的幫助開始偵察十年前的案子，而所有隱藏在這一片黑暗背後的事實也被一件一件的揭發開了…。究竟這事件和吸血鬼 Dracula 有什麼關係？誰又是吸血鬼？一切的一切就仰賴玩家們來解謎了！



▲故事[illegible]

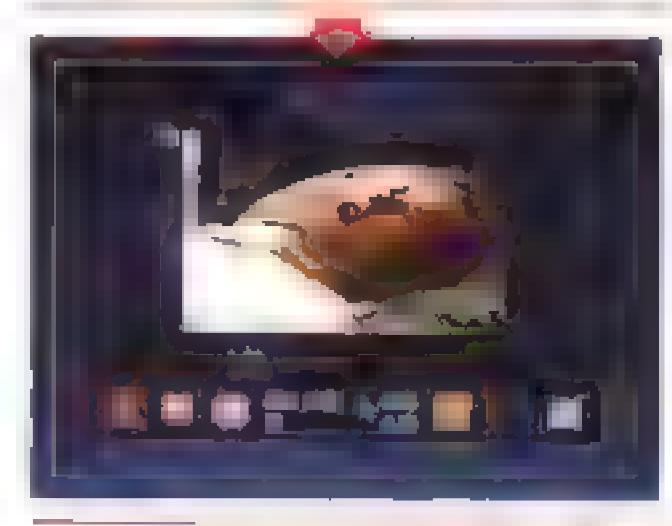
在玩家的偵查過程中共可以到倫敦 8 個地區，13個地點進行調查，這些地方包括了Hades Club（地獄俱樂部？）、Pub、University、Cemetery（墳場）、瘋人院…等地區，而每個地點在〝不同〞的時間〝不同〞的條件下，人會有〝不同〞事件產生（也就是指玩家必須先完成〝特定〞的事情在〝特定〞的時間到〝特定〞的地點，才會知道發生了什麼事）—但玩家錯過了這些時間或事件，便很有可能導致偵查的停止（也就是被吸血鬼〝幹〞掉了！）所以說如何的善用時間以及在遊戲中尋找提示便成了一大重點。記住，善用一分一秒，才是致勝最大關鍵！



▲[illegible]

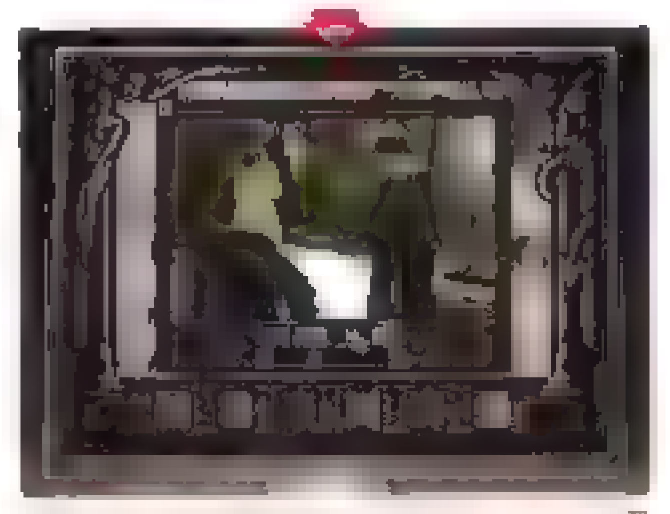


▲[illegible]



▲[illegible]

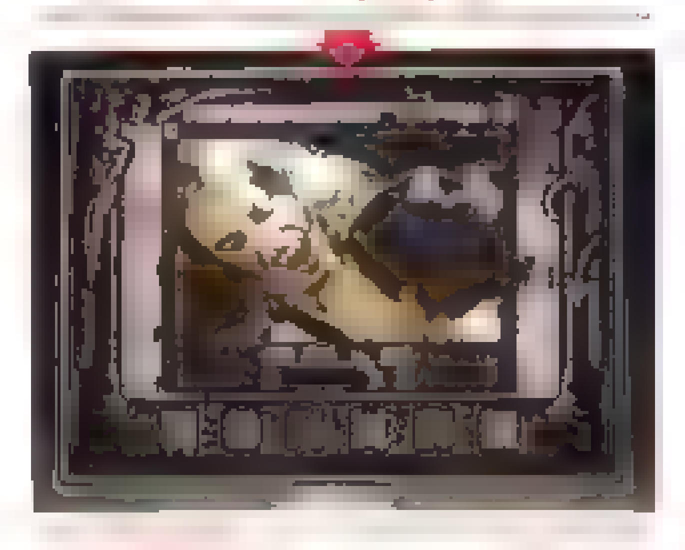




▲A[illegible]，你[illegible]



▲Alexander，我好想……



▲我好想[illegible]

本遊戲的最大特色莫過於過場動畫中的影片及語音了，說眞的！筆者就是被 Dracula Unkleashed 中清楚的語音所震懾住！尤其是主角們那些一口標準流利的英國腔英文，聽來



▲吸[illegible]



▲看我[illegible]的威力！



▲放心，[illegible]



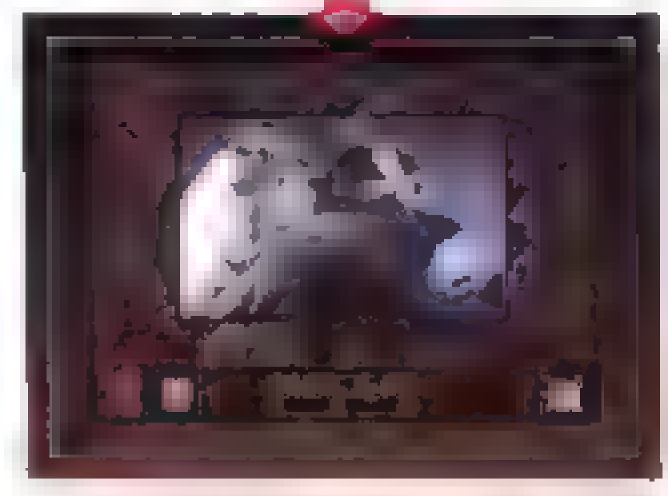
▲[illegible]



▲吸血鬼伙[illegible]

就是一種享受，再搭上流暢不延遲的動畫再加上不停頓的語音使得玩家宛如在欣賞一場電影一般，或許有人會以爲筆者言過其實，但是只要玩家看過一眼就絕對會同意筆者所說的話了！比起其他的光碟遊戲而言，Dracula Unleashed 超越太多太多了！

而以本遊戲的劇情而言，也是一點不馬虎，緊湊的劇情



▲[illegible]



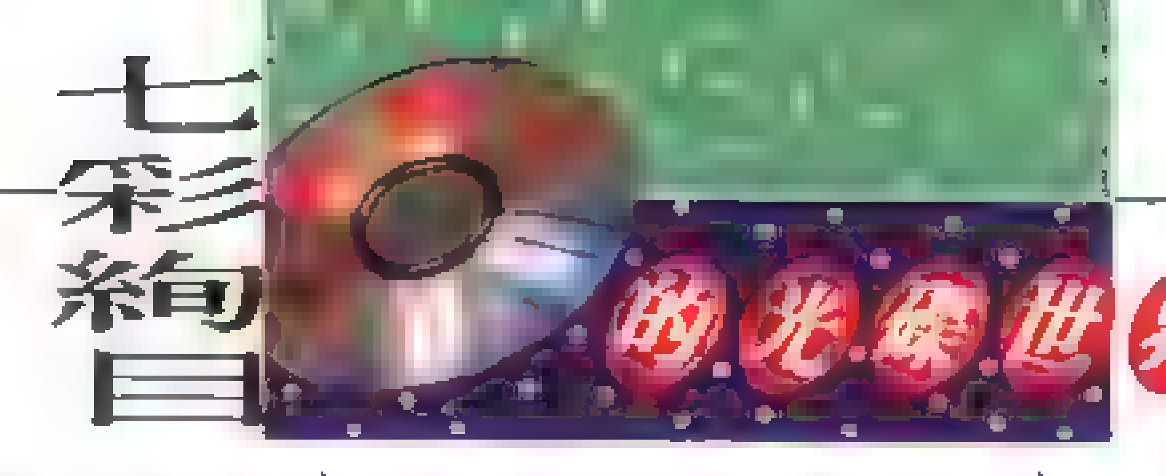
▲吸[illegible]鬼[illegible]入[illegible]棺材中



▲[illegible]



▲[illegible]



七彩絢目的光碟世界

加上了精彩的情節，活生生就是一部小型電影，而對於玩者的路線不同，所產生的劇情也會有些微不同，不過筆者接觸到目前爲止除了玩出結局外，其他大概都是死亡的分線，不知是否還有其他的結局呢？當然，和一部電影的成功一樣的需要適當的背景音樂來搭配才可以使得玩家更加感受到其氣氛，在 Dracula Unleashed 中的音樂堪稱一流的，在不同的場景動畫中所搭配不同的音樂及音效，更增加了整體的感覺，尤其開頭及結局兩首歌曲更是令人有值回票價的感覺，那種澎湃磅礴的氣勢，實在是令人久久難以忘懷…（陶醉中）。哦…抱歉，又渾然忘我了！

接下來說說遊戲的內容玩法部份，在 Dracula 中除了存檔外，玩家只需要一隻滑鼠就夠了（什麼！沒滑鼠可不可以



▲人擁有抱吸血鬼的主角

玩？先生，一隻滑鼠才幾佰元，不要省啦！）舉凡移動乘坐馬車、使用物品（有新物品時會自動收起，玩家不必用一隻滑鼠在偌大的螢幕上瞪大眼尋找物品！）、剪報、寫日記，都不必用到鍵盤，眞是方便多了！還有值得一提的就是遊戲的動畫只要玩家不離開就可以一再重覆播放，在螢幕下方共有六個像是VCR的按鍵：迴帶、前進、暫停、停止、快速前進、快速倒帶。只要玩家有時間，看幾遍都沒有問題，從此玩家也不用擔心訊息漏掉了。尤其是這遊戲的語音是筆者聽過最清楚的一片了，比起像是 The 7th Guest 或是 Return to Zork那些帶有〝非常濃厚〞口音的遊戲而言，好得太多太多。



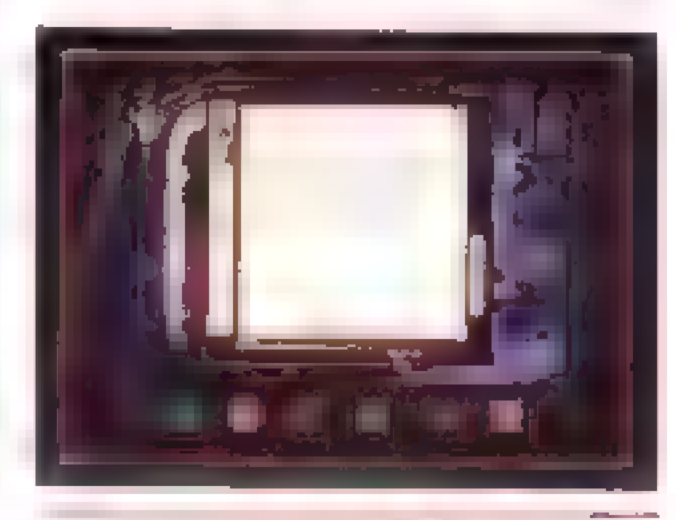
▲酒館中能獲知重大線索

再說到遊戲的動畫場景拍攝也是筆者見過中最說眞的一片，整部遊戲的演員、場景都是以電影手法處理，不再是演員演完再套背景，整體感覺眞實多了！一玩起遊戲來就讓玩家有種身處倫敦街頭的感覺！

筆者這樣囉哩叭唆的扯了一堆 Dracula Unleashed 的優點，難道它就沒有任何缺點嗎？當然也有，不過與上面筆者提出以及筆者忘記忽略的優點比起來，也可以算是沒什麼了。像是在遊戲中時，若玩家在不對或不適當的時間去拜訪某些人，通常會遇到的就是遭到佣人或僕人搪塞但是在筆者玩到最後一幕 Alexander 的未婚妻Annicette 被綁架了，筆者在過了 11：00 pm 再第二次進入看到的動畫依然是 Annisette 已經就寢了的動畫，讓人覺得有點啼笑皆非外，似乎並沒有什麼大毛病。

再來說到最現實的問題，也就是主機配備的問題，可能會以爲這 CD 需要很高級的配備才有可能達到上述的流暢，可是以筆者而言 386-33 4MB RAM，加上 Double-speed CD ROM 就可以達到很順暢的境界了，而它的最低配備要求是 386sx 20MHZ單位 CD ROM、4MB RAM Mouse。看！不算太苛，是吧！

這片光碟片可說是筆者到目前爲止第一片覺得滿意的光碟片，在此也建議那些想要訓練英文聽力的玩家們可以用Dracula Unleashed 來訓練，在裡面主角們的英文發音都算標準（酒吧中那些酒客，或是馬車伕就另當別論，在那年代的貴



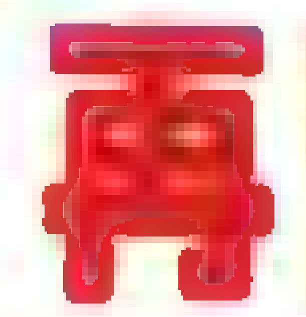
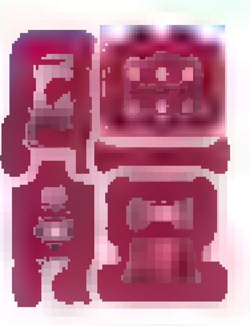
▲日記詳細記載攻略過程

族和一般勞工平民的教育不同，發音也就有差距了！）。也推薦給那些對光碟片感到失望的玩家們，Dracula 一定會令您重拾對 CD-ROM 的信心！對了！筆者玩完這個遊戲還有一個心得 -- 當吸血鬼不怕一把十字架時怎麼辦呢？答案是：用〝一大堆〞十字架來對付吸血鬼吧！好了！稿費也騙得差不多了，筆者要再去欣賞一下結局了，看著那半根柱子刺進Dracula 的心臟刺激極了，不多扯了，看結局聽歌去了…。



▲命喪倫敦，主角成飛灰！





再談多媒體

●鍾凱文

看了前幾期很“硬”的文章之後，這次我們來一點軟性一點的文章。

▶引子

讀過這幾期的多媒體專欄，不知道各位對“多媒體”有沒有一點概念了？沒有？！你太混了！麻煩你去翻翻前幾期的雜誌惡補一下。請有概念的人告訴我，到底甚麼是多媒體？光碟（CD-ROM）？音效卡？還是顯示卡？或者……都是？對不起，你又錯了！這也難怪了，因為幾乎所有人在提到多媒體這個名詞時，討論的範圍總不脫光碟、音效卡、顯示卡（看看前幾期的雜誌），所以很多初學者就產生了一種錯覺，認為多媒體就一定跟上述週邊脫不了關係，甚至有人就直覺的認定：它們就是多媒體！

▶多媒體是什麼

多媒體是什麼？我想很多自認對電腦頗有概念的人，對多媒體也沒有一個很明確的概念，只知道：這個就叫多媒體，至於甚麼是多媒體？恐怕他也啞口無言，說不出個所以然來。其實筆者本來也是這種“不求甚解”型的玩家，直到有一天，有個初學者問我這個問題，我支支吾吾無言以對，問了幾個同好，也得不到滿意的答覆，才用心的蒐集資料，思考這的問題。

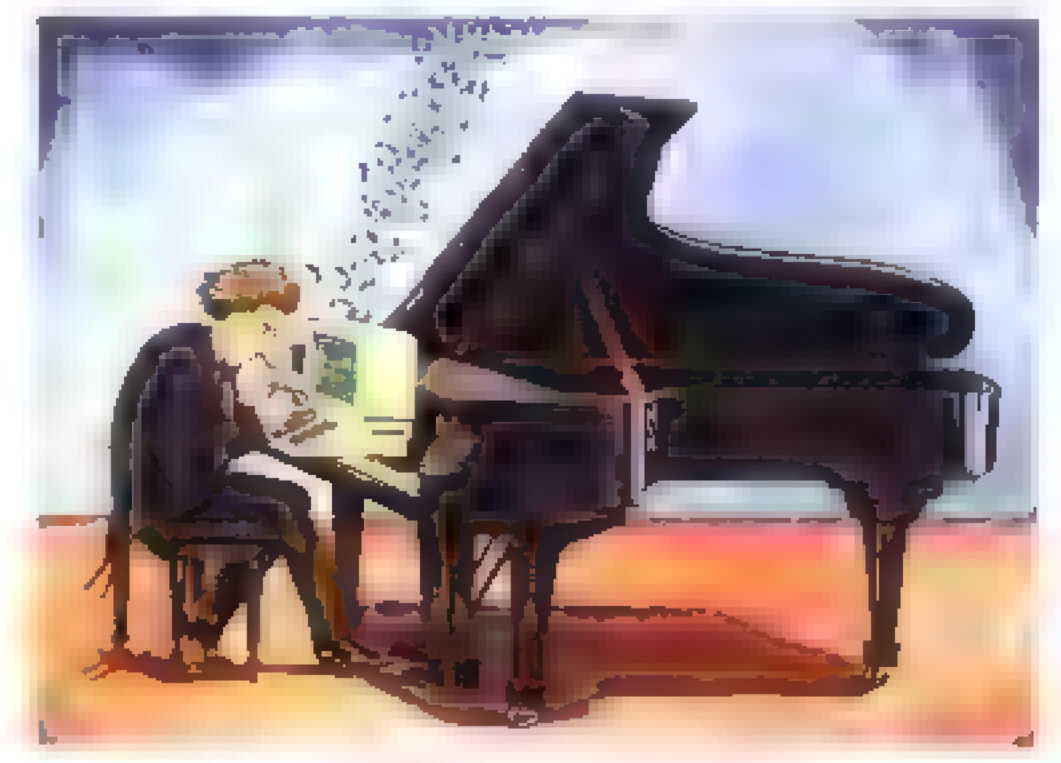
多媒體這個名詞，似乎從沒人給它一個明確的定義，我曾問過一些朋友，得到的答案是：市面上那些 VGA 卡、音效卡、 MIDI 大概就是多媒體了吧！現在有一些電子圖書、簡報軟體，那些應該就是了，CD-ROM 軟體、GAME…也應該算吧！之後我得到一個結論：只要和聲音或影像拉得上關係的都被稱為多媒體，而大家也就這麼糊里糊塗、不明就裡的接受了這樣的說法。當然，那些說法並沒有錯，只是每一種都沒有命中要害，切中問題的核心。現在筆者就大膽的為“多媒體”下一個定義：

多媒體（MultiMedia）這個字，是由“多”（Multi）和“媒體”（Media）兩個字所組成的，“媒體”一詞，指的就是電腦與人之間賴以溝通的管道，譬如磁碟、螢幕、喇叭（我知道很無聊，再忍耐一下），而多就是“非唯一的”（即≧1），簡言之，凡是電腦與人之間以不只一種管道進行溝通，就喚做多媒體，請特別注意，筆者在這裡用“溝通”一詞，意即多媒體並非單方面，而是以一種“互動”（Interactivity）的形式存在，電腦不斷供給資訊，也不停的取得資訊。這只是一個非常粗淺的定義，不敢說很正確，至少意思到了。

▶為什麼這就叫多媒體

也許有人不滿意這樣的說法：這還是很籠統嘛！其實如果仔細觀察你所接觸到號稱多媒體的事物，無一不具有這種特性。舉個例子，一般市面上販售的電子圖書，是不是都號稱擁有龐大的聲音、影像與資料，你也能透過輸入設備來操作與使用。再舉個例子， GAME 也算是多媒體的一種，因為它不但有華麗動人的聲光效果，玩家也能使用鍵盤、滑鼠、搖桿來操作GAME中主角的行動，更甚者還有些GAME號稱有“教育”的功能，您瞧是不是正符合上面的定義呢？

有人不服氣的問道：我看到當音效卡的廣告上宣稱是多媒體，還有顯示卡、光碟你怎麼解釋？我想上面那些硬體都只能算是“多媒體”的一部份，把它們集合起來才能稱之為多媒體。君不見MicroSoft制定的 MPC2 標準上寫著：倍速（Double-Speed）光碟、8 MB RAM、16 Bits 音效卡……，有任何一項是獨立存在的嗎？



▲無所不在的多媒體

多媒體世界　世界多媒體

多媒體這股浪潮，淹沒了整個資訊界，除了資訊界，細心的你有沒有發現，多媒體已經席捲整個文明世界，你的所見所聞、一舉一動都和它息息相關。

隨著時空的演變與科技的發達，傳播媒體愈來愈進步，人類接受資訊的廣度與深度也愈來愈大。聲光效果儼然成爲傳播媒體的主角，藉著影像與音聲的震撼，使我們獲得許多感官上的刺激。而人們也逐漸無法滿足於單向接受資訊。表達自己是目前最時髦的口號，時下最流行的KTV就是最好的表徵，有線電視的開放（在國外有線電視允許雙向交流），衛星通訊的建立與擴張，把文明世界架構成一個完整的通訊網路，在這個通訊網路下，人們不斷接受外來資訊，也不斷輸出訊息。不管你願不願意，承不承認，我們身處的是一個多彩多姿多媒體的世界。

多媒體的省思

多媒體在電腦上似乎已經蔚爲風尚，不但是硬體，連軟體也紛紛趕搭這班多媒體列車。今天，隨便一套音效卡，或者任何一套光碟軟體都能號稱是多媒體，而玩家也一窩蜂的想搶搭這股熱潮，於是硬體的價格下降了，軟體價格也隨著下降了，使用者於是也樂於掏空懷裡的荷包來購置更精良的硬、軟體，在硬體、軟體與使用者相互推波助瀾，電腦變得愈來愈和藹可親。當然，這未嘗不好，只是多媒體一詞被濫用了，更多的使用者迷失在這股洪流之中而不自覺。

沒錯，多媒體是股擋不住的潮流，只是我們也不必盲目的跟隨。我看過不少人買了光碟卻閒置一旁，買了一級棒的音效卡甚至 MIDI 只爲了玩 GAME ，更有人買光碟只是爲了用"大補帖"和看"美女圖"（根據統計，目前銷售量最高的光碟軟體是色情圖片，其次是大補帖），甚至還有人買了價值數十萬的電腦當裝潢擺飾！我想，造成今天這種局面媒體要負絕大部分的責任，長久以來，媒體不斷灌輸我們一種信念--貴即是好、軟體無價，不知不覺我們開始被牽著鼻子走，我們已經忘記了我們真正的需求，一昧的擴充爲的只是滿足我們一點小小的虛榮心罷了！未來，希望我們使用者能以自己的需求爲優先，千萬不要輕易被廣告美麗的謊言所迷惑，也不要爲了一己之私而危害他人的生存！

以宏觀的角度來看，我們已經淹沒在資訊汪洋之中，如果我們不知道如何過濾篩選自己所需的資料，必將一無所獲。不要輕信傳播媒體的花言巧語，適時反應自己的意見，你必能悠游於這汪洋之中。



▲掌握資訊，你將在多媒體的世界中悠然自得

後記

走筆至此，想起一個問題：在多媒體縱橫的今天，"溝通"成爲一個十分重要的課題。在雜誌擔任了這麼久的特約作家，感到最缺乏的，不是稿費，也不是各方面的支援，而是與讀者的雙向交流。我們不了解讀者心裡的想法，猜不透讀者真正想閱讀的文章類型。雙方都處於一種半封閉的狀態，於是隔閡與代溝愈來愈大。我想當前我們最需努力的方向，就是促進讀者與雜誌之間雙向多方面的交流。未來如果有機會，我也希望能開闢一個專欄，由各位來主筆，我從旁"協助"（當然，這還得老編同意才成）。經由多方面的溝通及良性的互動，達到"多媒體"的目標，豈不美事一樁？

這篇文章只是個人一點小小的心得結晶，誤謬在所難免，各位如果想指正我的說法，或是有感而發想來點迴響，歡迎寫信到雜誌社，或直接寫信給我：「新竹市清華大學義齋 113 室　鍾凱文　收」就可以了。期待您的迴響！

定價 1200元

亞洲套裝軟體系列

客戶資料管理系統＋3萬筆全省縣市街道名稱

客戶寶典

適用對象：各行各業均適用

系統特色

取用自如：擁有"3萬多筆"全省縣市街道名稱資料，地址輸入可免用鍵盤
功能齊備：具備"16項"超強的管理功能。
操作簡便：支援滑鼠免用鍵盤。
欄位自定：欄位名稱可自行修改，適合各種不同行業需求。
多重選擇：報表欄位、標籤規格、標籤樣式、字體選擇、列印格式與內容皆可自行更改或選擇
超強查詢：任意欄位或同時多項欄位綜合查詢
自動撥號 [redacted]

系統功能

一、客戶資料欄位齊全二、欄位名稱自行修改三、地址輸入免用鍵盤四、郵遞區號自動生產五、辭庫輸入方便快速六、支援滑鼠操作自如七、視窗移動放大縮小八、任意欄位超強查詢九、自動撥電話呼叫器十、報表列印自定欄位十一、標籤套[redacted]十二、行程記事報表管理十三、密碼管理安全第一十四、螢幕保護環保概念十五、暫返DOS處理雜事十六、萬年曆可查詢農曆





製作研發 亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線 (07)3848088轉228 229
傳真熱線 (07)3853423



代理發行 智冠科技有限公司
地　　址 高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線 (07)3848088轉250 25
(04)3237754
(02)7889188

進銷存寶典

進銷存的5大管理特色

客戶、廠商資料管理

清楚客戶、廠商資料來源

提供各種明細報表

客戶、廠商、產品類別、安全庫存量、供應廠商、盤點、進出貨單、應收付帳等統計

管

掌握安全庫存量與建立完整的倉庫管理

瞭解產品的規格、進貨成本、與銷貨售價

應收付帳款管理

有效的管理進貨、銷貨資料，以充份掌握所有應付收帳款。

適用對象

公司行號、貿易業、會計、採購、業務、倉管員皆可適用。

系統功能：

1 客戶管理系統　2 廠商管理系統　3 庫存資料建檔
4 供應廠商資料　5 安全庫存量管理　6 庫存盤點作業
7 庫存金額資料管理　8 進貨資料管理　9 銷售資料管理
10 應付帳款管理　11 應收帳款管理　12 計算機
13.系統工具



製作研發　亞貴科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07) 3848088轉228/229
應用套裝軟體課
傳真專線：(07)3853423



代理發行　智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07)3848088轉250/251
04 3237754
(02 7889 88



學生何價？

學生證有價！

US$ 199.00

正



免費試用Works for Windows 3.0專案

此項免費試用活動的方式是：任何學生，只要將1.學生證影本 2.填妥的中文Windows 3.1客戶專享權益申請表(Registration Card) 3.MS-DOS 6.2的授權證明(Certificate of Authenticity 藍色的憑證)，三樣一起寄到台北市民權東路三段6號十樓，微軟中國地區總公司OEM部門馬小姐收，

Microsoft OEM
微軟中國地區總公司

當你購買個人電腦時，不要忘記索取一套合法正版的MS-DOS

壓縮檔案的強者—ARJ

嗨 大家好…… 小弟我現在擔任新竹《東訊電腦工作站》站長，歡迎有空常來玩，本站非常優厚喔…離題了，好言歸正傳… 今天要和大家介紹ARJ的壓縮與解壓縮方法，相信大多數的人都接觸過BBS，而在BBS中程式大部用壓縮，因爲比較省時又方便。壓縮聽起來如果沒接觸過可能好遙遠，可是這是非常簡單的方法。

何謂壓縮

開門見山的說，壓縮就是將檔案壓的小小的，解出來又恢復原來的 Bytes 數，比如說超人戰紀好了，原版是五片，壓縮起來只有一片 1.2M 大小的程式，帥吧！壓縮程式也要看種類，有的壓縮程式壓程式了之後還可以繼續執行，像常見的 PKLITE 、 LZEXE ……等。可是他只專對執行檔做動作，.DAT 或 OVL 也可以，都不一定，要看他的檔頭是否爲執行檔 4D 5A < MZ >。所以在壓縮族中，壓縮速度最快的是 PKZIP，功能最強的是 ARJ 。

ZIP 壓縮搜尋的方式

ZIP < PKZIP >，爲了提昇壓縮速度，他採用另一種尋找最長的匹配字串的方法， ZIP 在編碼時則一次讀取一大塊資料，且一次建好 ZIP 的搜尋表，因此佔了很大優勢。 ZIP 之所以搜尋速度那麼快的另一原因，是他的搜尋程式碼以組合語言完成的，一些其他的壓縮程式大部是用 C 寫成的，所以比速度來講 ZIP 是超越其他壓縮包的。除非 ARJ 的搜尋方式用組合語言來寫，不然在速度上不可能超越 ZIP 。

ARJ 的簡述

何謂 ARJ ？就是壓縮程式的一種 ARJ.EXE，現今最新版到 2.41 版，在網路上最多是 ARJ 其次是 PKZIP 然後是 LHA。比起 PKZIP、LHA、SQZ、ARC、ICE、HA …等，ARJ 他擁有許多的功能，因爲 ARJ 他的壓縮與解壓縮都是用 32 Bit（位元）的方法來檢查判斷，一般的壓縮程式大都是 16Bit 的檢查方式，所以有更加一層的保護，就因如此在壓縮與解壓上，所出現的錯誤率也相對的降低。

```
C:\>arj
Arj 2.41 Copyright (C) 1990-93 Robert K Jung  Jun 03 1993
All Rights Reserved. U.S. Patent No. 5,140,321 and patent pending
Registered to [Spider Jones , Game House BBS R#372]
List of frequently used commands and switches. Type ARJ -? for more help
Usage  : ARJ <command> [-<sw> [-<sw> ... ]] <archive_name> [<file names> ...]
Examples : ARJ a -e archive , ARJ e archive , ARJ l archive *.doc

        <Commands>
        a  : Add files to archive          m : Move files to archive
        d  : Delete files from archive     t : Test integrity of archive
        e  : Extract files from archive    u : Update files to archive
        f  : Freshen files in archive      v : Verbosely list contents of archive
        l  : List contents of archive      x : Extract file with full pathname
        <Switches>
        c  : skip time-stamp Check         r : Recurse subdirectories
```



e ：Exclude paths from names
f ：Freshen existing files
g ：Garble with password
i ：with no progres indicator
m ：with Method 0,1,2,3,4,
n ：only New files(not exist)
s ：set archive time-stamp to newest
u ：Update files(new and newer)
v ：enable multiple volumes
w ：assign Work directory
x ：exclude selected files
y ：assume Yes on all queries

→開關　　→副檔名

用法：ARJ ＜命令指令＞ [[/|-]＜參數＞[-|+|＜參數＞] .] ＜壓縮檔案名稱＞[.ARJ]

[＜base directory name＞\] [＜!list name＞|＜path name＞|＜wild name＞]

◎下指令時或參數大小寫並沒有差別

ARJ 的參數可以放在命令行的某一個地方，也就是不受限制。因此範例 1 與範例 2 是相同的。

範例 1 ：C:\>ARJ A -R TEST ⇒壓縮包（自定名）
→壓縮整個目錄（-R）
→壓縮包（自定名）（A）

範例 2 ：C:\>ARJ A TEST -R ⇒壓縮包（自定名）
→壓縮目錄＜目錄以下也照壓＞（-R）
→壓縮命令（A）

★打檔名時不須多打 .ARJ ，例：TEST.ARJ ， .ARJ 是它的內定值，不必刻意去打。

＜Commands＞命令指令

a ：Add Files to Archive ●增加檔案到壓縮檔案裏。

這是一個基本的命令，其主要的目的是增加檔案到ARJ的壓縮檔裏，而後面接著的檔名可以 0 ～ 64 個，亦可使用萬用字元 * ，若加 -r 的參數則會包括目錄下的子目錄內之所有檔案，均增加至壓縮檔案內。

範例 1 ：C:\>ARJ A TEST ⇒壓縮包（自定名）
→壓縮命令（A）

b ：execute Batch or dos command ●執行批次檔或者 DOS 的命令

c ：Comment archive files ●對壓縮檔案作說明註解

這個命令允許你對每個單獨的檔案前做標頭註解，使用者可以於提示字元後輸入最多為 25行的註解說明，每一行以 ENTER 鍵為換下一行，使用者亦可以選擇從一個文字檔輸入註解 ＜TEST.TXT＞，用在檔案註解的第一行。

也就是打廣告就是了，讓你解壓縮時就能看到這個註解。

範例 1 ：C:\>ARJ C TEST ⇒已壓縮過的壓縮包
→註解命令（C）　→註解為檔案型態

執行此命令後可以在第一行加入此命令 C:\BOX\ARCHIVE.TXT

第一行註解要在第一行且ARJ只會讀入 2048 Bytes 。相當於兩個空白目錄的空間，若一個檔案超過 2048 ，只有前面的 2048 Bytes 會被讀入而已。若想殺掉壓縮檔內的註解，只須在第一行註解打入空白，然後 Enter ，第二行註解直接在加按一 Enter 即可。

d ：Delete files from archive ●從壓縮檔內殺掉檔案

這個命令允許你從壓縮檔內 DEL 某些檔案，亦可使用萬用字元，若你覺得使用萬用字元有些不妥時，亦可以加 -Q 的參數，如此ARJ在你DEL前詢問你。

範例 1 ：C:\>ARJ D TEST *.C
→殺檔案命令（D）
已壓縮的壓縮包（TEST）
所要殺之檔案（*.C）

範例 2 ：C:\>ARJ D -Q TEST *.C
→將會詢問你要不要殺你所指定的檔案

e ：Extract files from archive ●將壓縮檔案解開

這個命令只會解開你壓縮包裏的所有檔案，但是它不會作幫你建《子目錄》之功能。解壓時所解壓之所有檔只能放在壓縮包之目錄裏，無法指定。

範例 1 ：C:\>ARJ E TEST ⇒解開壓縮包裏之所有檔案

範例 2 ：C:\>ARJ E TEST *.C
→只要解開所有副檔名爲 C 之檔案

f: Freshen files in archive ●重新壓縮檔案裡的檔案

此命令會更新壓縮包內的檔案，如果指定目錄下檔案較壓縮檔內同檔名的檔案爲較新的話，便會更新此檔案否則不作更新動作。若此壓縮檔未作更新的話，便不會重新寫舊個壓縮檔（還是爲原來的檔案）。→解壓縮命令

範例 1 ：C:\>ARJ F TEST ⇒已壓縮過之壓縮包
→連接壓縮檔命令

r: Remove paths from filenames ●刪除原先已下的路徑
●從檔案名稱除去路徑

這個命令是用來原先你在壓縮包所下的路徑給刪除。請看下列範例便可曉知。

→壓 C:\DOS\ 子目錄裡之檔案且底下之目錄名，檔案全壓
→所要放的地方或壓縮包檔名

範例 1 ：C:\>ARJ A -R C:\P\TEST C:\DOS\ ⇒所要壓之處

下完此指令完後，你的壓縮包裏便會有存放著你的路徑名（C:\DOS\）用 X 指令便可解壓且會問你要不要建立其子目錄。若你要將壓縮包的路徑名給刪除可用 R 指令這樣路徑就被刪除了，當然解壓時便不會再詢問你了，因爲已經沒有路徑了。它會直接解壓在你現在工作的目錄中，別忘了建目錄，不然你就有戲看了。

t ：Test integrity of archive ●測試壓縮檔的資料是否有錯誤

此命令是用來測試所選擇的檔案的CRC值是否正確。ARJ 是用 32Bit CRC 檢查法因此比 16Bit 的更爲嚴謹。

範例 1 ：C:\>ARJ T TEST ⇒測試之壓縮檔

s ：Sample files to screen with pause ●看壓縮包裏的內容

看樣本檔案，一個畫面來做暫停

此指令是讓你看看你所壓縮過後的檔案用 ASCII 顯示，每顯示一頁會詢問你要不要再看、不看、離開、全部都要看。

u ：Update files to archive ●修改壓縮檔內之檔案

增加一個新的檔案至壓縮檔內，並且覆蓋掉原來的舊檔。

範例 1 ：C:\>ARJ U TEST ⇒壓縮包名稱

v ：Verbosely list contents of archive ●列出壓縮檔內詳盡的檔案資料

此命令功能與 " L " 同，只是檔案的資料更爲完備，同樣超過螢幕範圍亦可用 " JP " 的參數。

w ：Where are text strings in archive ●那裡是文句串起於壓縮檔

x ：eXtract files with full pathname ●把檔案解壓縮，包括子目錄名
→解壓縮命令 ●擷取檔案以完整的路徑名稱

範例 1 ：C:\>ARJ X TEST ⇒已壓縮過之壓縮包

y ：Copy archive with new options ●以新的選擇來複製壓縮檔

搖桿新貴派



◆ 連接的PC MASTER容的搖桿搭配可與電腦PC TWIN使用與超任相



◆ 搖桿City boy與單手，無線PC TWIN與其選購配備

PC-TWIN

電視遊戲器搖桿（JoyStick）可以在電腦使用嗎？這在目前玩家的心中可能是一個夢寐以求的想法，追究起原因，就是因為遊樂器搖桿種類多，選擇性大。

目前的電腦遊戲種類非常多，搖桿的種類選擇卻仍有限，原因出在目前電腦上使用的搖桿並非統一規格，且使用上仍為兩鍵式，而兩鍵的定義上，已由硬體定義死，也就是如果軟體上沒有支援使用該搖桿；或使用到的功能鍵並非硬體上定義的按鍵，搖桿便不能使用，在這前題下使得搖桿的使用上一直處在一種被動的狀態，而一直無法像遊樂器一樣有為數較多的按鍵可用，且可適用於所有遊戲。

針對以上問題的解決辦法，就是將搖桿設計成設定式，而目前有設定功能的搖桿，種類卻非常少，除了大宇搖桿卡及Quickfire之外就剩ThrustMaster前陣子發展的WCS MARK II具有此功能，可以設定該搖桿上按鈕，在此類型搖桿並無遊戲支援與否的困擾且按鍵不再限於兩鍵。

而ThrustMaster的搖桿屬於專業模擬的搖桿，在此暫不介紹，而改介紹上述提到的其它兩款搖桿，其中大字搖桿卡可接兩隻搖桿（但限大字搖桿）且可將第一次的設定儲存不因關機而消失，而Quickfire搖桿其轉換器只能接單隻搖桿且無法儲存設定但不須界面卡。

在幾個月前軟體應用展時，國內ThrustMaster總代理的亨和企業（徵波軟體），曾宣稱目前也有在這方面投入工作，而據該公司表示其產品將在近期上市，該產品目前暫定名為PC Twin，可模擬整個鍵盤，在其設定上除了可設定四方向或八方向之外，遊樂器搖桿使用的八顆按鈕皆可設定使用，另外PC Twin可儲存四組遊戲設定，且設定方式簡單，而與該公司合作之寶旺電子在遊樂器界享有盛名，其產品市場佔有率甚高，如此一來PC Twin搭配搖桿種類之多，由大型機台玩式搖桿（玩動作遊戲級的極品，就像在遊樂場玩電動，打輸後不爽，被捶打也不會壞）到有線式無線式Keypad（玩RPG或策略類就像玩遊樂器般控制簡單）或懶人式單手用Keypad……等，並且價位不高，筆者認為這些才是PC Twin最吸引人的地方，而這一個毫不起眼的遊戲配備，好與壞卻會影響到遊戲進行時的樂趣，因為遊樂普及如果同一隻搖桿能在電腦與遊樂器上使用，便使玩家有更好的選擇，因此PC Twin倒也值得期待，總之，我們樂於見到廠商們的致力投入，造福所有玩家。

賽亞人



請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

▶各位自認有稿投的朋友，我們為你提供以下的投稿方案：

方案1

硬體世界

劇情背景

某年某月某日的編輯部

讀者：對不起，我的遊戲沒辦法進入。

編輯部：請問你的DOS是第幾版的？

讀者：最新版的。

編輯部：我是問你DOS是幾點幾的？

讀者：我今年國中一年級。

編輯部：（摔倒哀嚎之聲不絕於耳）

主線任務

各位硬體高手們，趕快放下你手上的「機絲」，將壓箱的硬體知識傳授給每一個「吃軟怕硬」的讀者，解救受苦受難的蒼生吧！

支線任務

1 DOS的指令介紹與實務經驗。

2 DIY的步驟與硬體週邊設備的介紹。

3 硬碟的管理與規劃。

4. 最新硬體技術與產品的介紹。

5. 各種硬體配備的選購指南。

6. 各種公用軟體的徹底解說。

7 BBS架站、上站經驗談。

8. 收集各式硬體笑話。

9. …………



方案2

遊戲攻略

在玩完手邊的遊戲後，別忘了寫篇攻略來做個紀念，讓自己偉大的成就留名雜誌、昭告世人，但在投稿遊戲攻略之前，請注意以下的投稿格式：

A. 插圖方面：（越多越好）

1. 請將與攻略過程有關的關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，無論LBM、.PCX、.GIF、.CAP檔皆可，然後存在磁片上寄來。
2. 如果不能或不會抓圖的話，請將各攻略步驟的存檔寄來，愈齊全愈好。
3. 如果需要畫地圖的話，請盡量以方格紙來繪製。



B. 文字方面：（愈詳細愈好）

1. 稿件的段落分得愈清楚愈好，尤其當遊戲是以章節、關卡、地點、時間來分段落時，請依照章節、關卡、地點的方式來撰寫，看起來愈有系統愈好。
2. 可對遊戲的一些特點加以介紹，例如遊戲的戰鬥系統或所有的招式或法術，說明其效果或如何運用。
3. 當遊戲沒有劇情或劇情薄弱時，可自行編寫劇情來增加可讀性，但不要離題太遠。
4. 圖形檔需附上適當的說明文字，使圖形一目瞭然。
5. 自行繪製的地圖上地形或物品的標註愈完整愈好。







軟體世界雜誌社

<u>文字編輯：</u>GAME 齡資深，玩 GAME 功力佳，有獨力完成遊戲之能力者，大學畢（男需役畢或免役），諳電腦操作，薪面洽，福利佳享勞保。
<u>編輯助理：</u>高上程度，資料處理。
<u>上班地點：</u>軟體世界雜誌社（外縣市者，公司提供住宿）
高雄市三民區民壯路63號5樓
意者速寄履歷、照、自傳至上班地點　李初陽　收

方案 3

玩家觀點

如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看 RPG 的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，如．「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬真實（VR）在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與 GAME 的互動關係」。
6. 由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。
8. ………………

最後，要叮嚀的是—來稿請以600字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子真的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是（07）384－8088轉289，有稿投的人，我們等著你來稿哦！（若因讀音相同，而產生誤會，恕不負責。）

方案 4

遊戲終結者

（請以下一頁為範列）

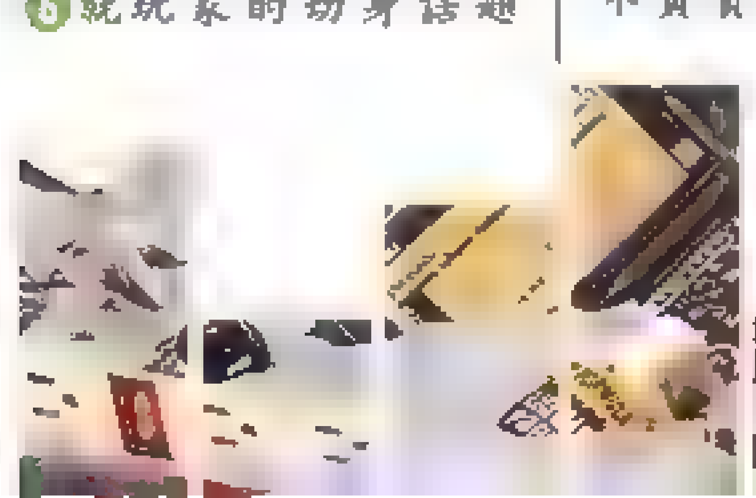
在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式：

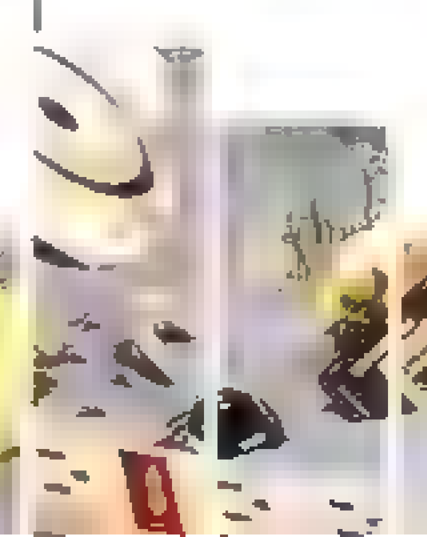
A. 圖片方面（越多越好）

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.LBM、.PCX、.GIF、.CAP檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面（字數不限）

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得。
3. 再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
4. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認為下一代應該怎麼做才好。

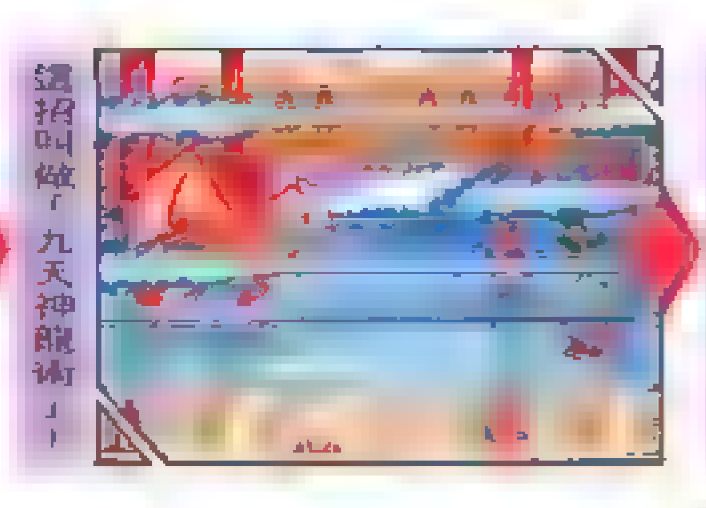


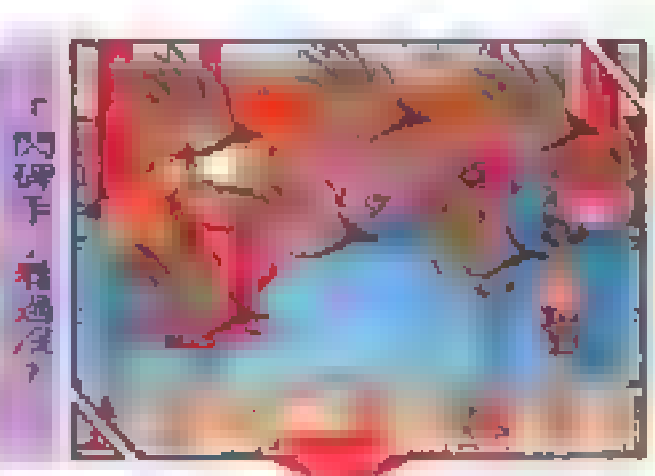






／李英

不知天高地厚的二郎神！


這招叫做「九天神龍術」！


「閃避下，看過沒？」


千山我獨行，不必相送！

西遊記外傳

在歷經了數十個劫難，行走了十萬八千里路後，唐三藏一行人終於取得了真經，正當接受眾神的道賀及玉皇大帝封賜神位時，未料半路竟殺出個程咬金－二郎神（真是不把唐三藏一行人當一回事）。使得唐三藏師徒四人必須再次下凡取得大乘真經後，才能回歸天界……。

在外傳中，經過了一段有點長又不會太長的征戰，突破了種種障礙，終於來到了天界，但冤家真是路窄，這二郎神真是沒事找事做，竟把所有被孫悟空消滅的怪物一一的復活，但這些小小角色根本難不倒唐三藏一行人！二度取經仍舊是順利的完成，有孫悟空在還有什麼辦不到的呢！各位看倌們且看孫悟空、豬八戒和沙悟淨是如何狙殺這些小嘍嘍！

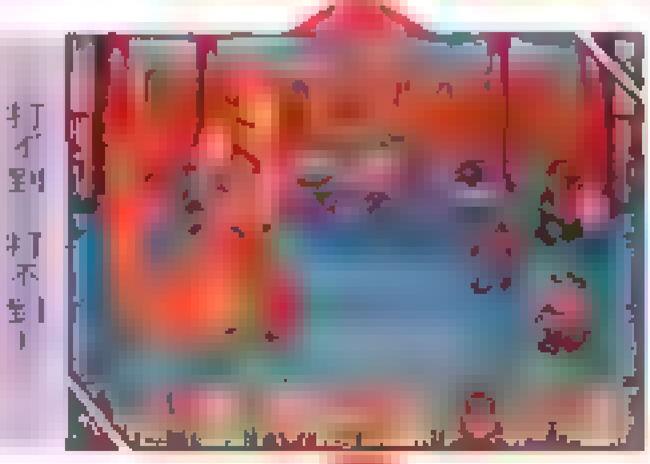


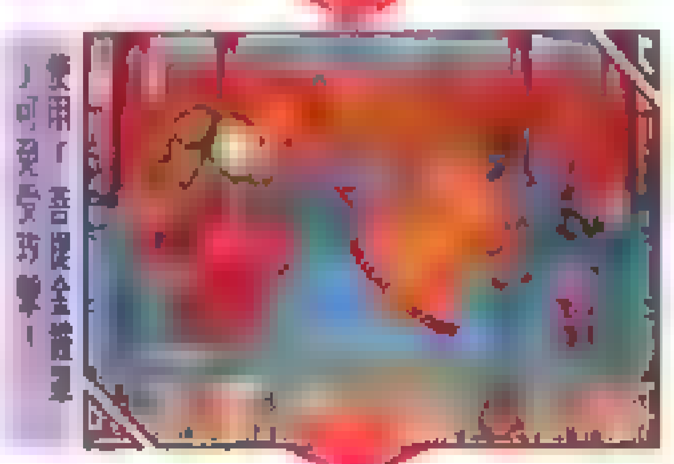



來電的感覺如何呀？

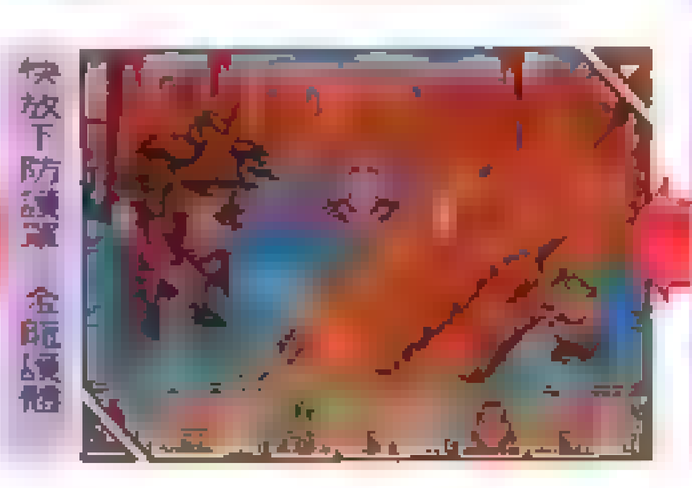

致命的一擊！




打不到，打不到！


使用「吾護金鐘罩」可免受攻擊！

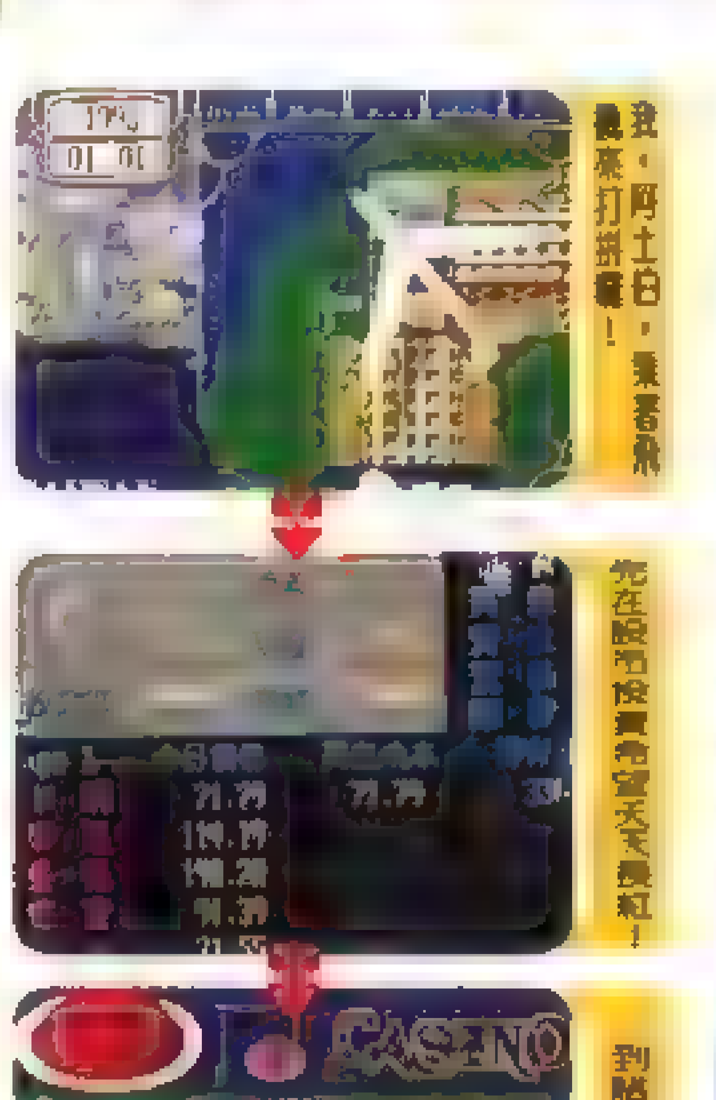

使用「倚天遮日」加強防禦能力


快放下防護罩，全能護體


使用「爆風飛沙」

／趙志強

大富翁Ⅱ



我，阿土伯，乘著飛機來打拼囉！



先在股市投資希望天天長紅！

經過了臺灣、香港、大富翁城（難道住在台北的人都是大富翁？）的努力，終於帶著一堆錢，一部「傻士」回到老家，眞是「十年賺錢無人問，一舉致富天下知」，這個比一代進步很多的遊戲，眞是帶給我不少歡笑，單人遊戲時，一開始的台灣的香港比較簡單，只要運用手段，把地段好的地點連著買三、四棟，別人一走到，你就可以仰天長「笑」了，最後的大富翁城，比較困難，而且電腦好像有點做弊，竟然最後霸頭剩 100 元也可以存活20天，厲害！筆者在最後是靠著存取檔來取得勝利的，這個方法大家可試試！提到■代（百分之八十會有）應該可利用中國大陸，這樣變化會更多，希望能在近期內出■代吧！



到賭場內大博一番吧！





















Super Star

SOUND SYSTEM

倍受矚目的——神霸卡

SOUND MEDIA

今日您是戲迷，明日您將是位大作家！

Super Star推出新的音樂發展環境和空間

神霸卡Super Star (Sound Media Super Star)

1 音效卡下一波的主流Wave Table General MIDI音源配合Sound Blaster Voice及AdLib FM Synthesis同時輸出，亦為全球新GAME的最高等級配樂音效。如USA TOP GAME中的X戰機(X Wing)，波斯王子II (PRINCE of PERSIA)，瘋狂時代(Day of the Tentacle)和黑暗王座(LANDS OF LORE)等，神霸卡Super Star能輕易執行，並完美地表現。

2 神霸卡Super Star最強的部份是其MIDI功能，接上鍵盤便能輕鬆地進入音樂的王國。隨卡附送四套音樂演奏編曲軟體，如Super JAM! jr, NKey2, Music Mentor和Recording Session，您可將由鍵盤彈奏直接將您的旋律演奏出來，並輸入到五線譜上，有必要的話，您可操控滑鼠來刪除修改您的樂譜，需要的話亦可直接將您的大作經由Printer印出來。

3 Super Star的音效是全方位立體音效，有豐富的空間感，故在您PLAY GAME時，有如戲院中的高傳真音場效果。您在RUN Super JAM! jr時，可以滑鼠隨意調整各種樂器演奏發聲的位置，您並且可享受到樂團指揮者的成就感和快感。

4 Super Star可同時執行並輸出下列音源效果：16 bit windows Sound System, Wave Table General MIDI, Sound Blaster Voice, AdLib FM Synthesis, CD Audio和MIC Voice.

5 Super Star有三種AT BUS CD ROM Driver介面，如PANASONIC, MITSUMI和SONY，並有一組CD ROM Audio輸入介面。

6 Super Star有三組Audio輸入介面，如PC Speaker, Microphone和Line in，有兩組Audio輸出介面，如Audio out和Line out

7 Super Star具有MPU 401 MIDI介面，以[illegible]設計，PC開機後接上Keyboard彈奏時，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂，提供國人真正的音樂發展的環境與商機。MIDI相容於General MIDI, Roland GS, Roland SCC 1和MT 32，有317種PCM音源燒錄在8 MB ROM內，提供128種General MIDI標準樂器音色，外加一群鼓音。

8 GAME族的最愛，附有搖桿埠(JOYSTICK PORT)，可與MIDI同時操作使用。

9 最重要的一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡Super Star完全由國人設計、開發、製造。

10 承蒙廣大USER、電腦店商和公司的愛護與照顧，神霸卡2.0在8 bit音效卡中能名列前茅，通過玩家所有軟體測試，在產品的品質及軟體的音質皆能獲得廣大USER的好評。敝公司在堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在USER的叮嚀、催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡Super Star(16 bit超強功能版)，希望您能繼續地給予支持，鼓勵與指導賜教。



神霸卡 Super Star



神霸卡 Haydn



神霸卡 2.0





您不需再等待，也不需再猶豫，Super Star已量產供應。

1994資訊電腦商展 83年2月[illegible]

金龍科技股份有限公司
金龍科技股份有限公司
總公司 台北市[illegible] TEL (02)765 0656 FAX (02)765 4438
高雄辦事處 [illegible] TEL (07)745 62[illegible] FAX (07)742 [illegible]
[illegible]

問題診療室



台北市・張力平

Q 各位編輯先生、小姐們，新春愉快：

看了 57 期及 59 期兩位職棒迷的信，敝人亦有些意見：

橫肉黃先生的畫風與貴刊的風格實在有些差距，如能看到更合適或更幽默的漫畫，當爲衆讀者之福！

支持職棒球隊是件好事，看到自己喜愛的球隊在漫畫中輸球心情不佳乃是理所當然的（明知非事實，又不能怎麼樣）。我還看過「獅子棒」雜誌上曾刊過一篇漫畫：曾智偵擊出兄弟隊 17 號「小陳」的一支再見滿貫全壘打，而事實上這種情形卻未曾發生過。我想請球迷們捫心自問，若要您畫一篇漫畫宣傳「中華職棒」這套 Game 或刊載一些圖片介紹這套 Game 的內容，不知您有何打算？難道要畫陳義信與楊小姐約會或黃平洋打歌的情形才叫做創意、不老套？如果畫一場球賽不畫結局，是不是還要注意漫畫中兩隊的安打數、球員露臉次數……等的平衡呢？說不定其他四支球隊的球迷要抗議：「又不只有這兩支球隊，爲何不畫ＸＸ隊呢？」又或者獅迷、鷹迷要說：「軟體世界社址在南部，應該支持南部球隊……」

哇塞，如果 PC GAME 的雜誌要背負這種壓力，那雜誌還辦得好嗎？軟體世界的「巧合」、「無心之過」都可以引來球迷抵制了，那我眞不禁要爲「全崴資訊」揑了一把冷汗了。聽說該公司與只勞象隊簽約合作在 MD 上開發「世界職棒大賽」，遊戲出來後，該公司人員最好戴安全帽、墨鏡上街，以策安全。

在此誠懇希望各位球迷，讓職棒的歸職棒，讓電腦遊戲的歸電腦遊戲吧！不要讓不玩棒球遊戲的讀者笑職棒迷只會爭些雞毛蒜皮的事吧！

祝　萬事如意！

Game 迷兼職棒球迷　張力平　上

台北市・簡志剛

Q 我是貴刊忠實讀者，已經看了三年的雜誌，卻從未曾寫信或投稿給編輯室，再過四年就已屆不惑之年，早應不再血氣方剛，但在看了 59 期問題診療室後眞是感慨良多，一股不平之氣久久無法平撫，看來不漏夜提筆聲援就太對不起自己的良知……（編註：以下爲消字部份，簡先生文思泉湧，您的大作實在太…太大了…）敝人雖不知問題診療室的主筆者究爲何人？不過其宅心仁厚、體恤讀者之立場及其有容乃大的風度修養在其洗練的筆調中展露無遺，這份刊物的存在實在是讀者之幸，希望龔先生及其同夥及時懸崖勒馬，幸勿自誤，更免波及其餘龍迷，畢竟不是所有的龍迷都和他一樣的不懂事……（編註：以下…再爲消字部份，請原諒）沒想到第一次寫信就寫的密密麻麻，偏激之處實是有感而發，敬請原諒，信末衷心祝福貴刊讀者滿天下。

A 上期問題診療室引來不少讀者的迴響，部份龍迷甚至來信與龔先生劃分界線，由於受限於篇幅只刊出張先生與簡先生之來信，其中簡先生之大作更因文長無法完整刊出，還望讀者及簡先生見諒，對各位的來函鼓勵支持，編輯室感動不已，信末再次感謝簡先生的褒獎與讀者的支持。

屏東市・女人

Q 問題診療室，您好：

我是貴刊忠實讀者，在我看了近一年的軟體世界雜誌之後，尤其是近兩期增頁後，我發現：貴刊有點＂不務正業！＂刊登軟、硬體的廣告還正常，但刊登漫畫或其他類型的雜誌廣告，實在有點奇怪！另外，貴刊對於較養眼的鏡頭，似乎有渲染的意圖？抑或是以這些畫面來吸引＂男性＂讀者？這對女權高漲的今日社會來說，您不覺得有點低級嗎？雖然食色性也，而且專找＂少女＂主攻？！公益界目前不是才呼籲＂別讓少女淪爲商品＂嗎？最讓我想不通的是：雜誌的編輯部，尤其是美編不是女性居多嗎？竟也容忍得下此事？抑或因爲總編輯非女性？總而言之，我希望貴刊能重視一下這個問題。如果對於貴刊編輯部人員有冒犯之處，尚祈見諒！最後，仍想告訴軟體世界：您提供的資訊消息，我個人絕對贊同，我也會繼續支持你們的！

Oh ! Sorry ! 還有一個小問題：我一直弄不懂，投稿文章予貴刊，是應該以稿紙書寫？或以信紙書寫？或者寄檔案？還是列印寄出？而寄底稿時，是否應以標準信封寄，較爲妥當？

女人 1994 2 16 留

A 廣告爲各報章雜誌維持營運之重要收益來源之一是不可否認的事實，廣告頁數是否過多或廣告內容是否合適，編輯室就雜誌本身內容型態之定位及讀者權益之考量亦多有取捨，當然，廣告主爲求廣告效益自然在媒體的選擇上亦極爲愼重，電腦軟硬體廣告就是在這種讀者、雜誌媒體與廣告主三者相互蒙利的良性互動下存在的事實，讀者花錢購買雜誌無非是期望從中獲取所需之訊息與樂趣，即使是其他類型之漫畫雜誌及電視遊樂器廣告也能提供讀者一些關連性的訊息，更何況是直接與遊戲相關的軟硬體廣告呢！此外爲善盡雜誌傳播媒體的責任，編輯室認爲在合適的時機下，刊出公益廣告亦無不可（本刊曾刊出拒絕毒品的公益廣告，即是一例）。另外，本刊爲忠實報導遊戲軟體，所刊出之圖文多爲遊戲本身之內容，絕不刻意渲染，在此亦建議各遊戲出版公司對出品之遊戲軟體得以建立良好而明確的分級制度，本刊仍有十八歲以下讀者，因此將更審愼處理雜誌內容及圖片，基於忠實報導的要求，讀者勿怪罪美編，總編雖非女性，不過總編輯夫人可是軟體世界雜誌的忠實讀者！稍有差池，總編可能就要回家跪Keyboard抬Monitor了，感謝妳的來信與支持，文章投稿請以 600 字稿紙橫式書寫（列印亦可），若以磁片寄來請包裝妥善以防折損（文字檔投稿，一經刊載，除稿費外，將一併將打字費用寄上），至於交寄方式則請依實際狀況決定，本刊許多專欄都歡迎讀者投稿（不限任何出版公司所推出之遊戲），請於信封上



註明投稿某某專欄以利處理，謝謝！！

台南縣・林永熙

Q 本人購一遊戲，名曰魔眼封印，進入遊戲後頗為興奮，然欲進岩中城時，遭一謎題卡住，百思不得其解，特來求助，謎題之玄，有詩為證：「山山為山山，樹樹為樹樹，山樹為自然，自然為入口」又「樹中缺綠珠，用珠入口現」，現已取得綠珠，欲入岩中城如何能解？

A 位於岩中城下方有一獨立之方形石塊，在位於石塊正下方那一排樹，往下數找到第三棵樹，將主角移到該樹之左下方（面向石塊），使用綠珠，即可進入迷宮，進入迷宮後第一道門，亦可使用綠珠打開，另外，你若欲找一山崩之洞口，有一老人告訴你此山洞已被雨沖垮，無法通過時，你可在找到此崩塌的地方後，使用雷電術將其炸開，祝順利。

永和市・廖玉霖

Q 問題診療室您好：
本人由於最近要升級為 486 來品嚐更多的軟體世界的 GAME，但本人不知快取 64KB CACHE 跟 128KB CHCHE 的差別在那裡？是否 128 是 64的 2 倍速度， 256 又是 128 的 2 倍速度，希望能為我解答！謝謝！

A 快取記憶體是一種速度特高的記憶體，因自 386 開始，CPU 跟一般記憶體的速度，有了較大的差距，故造成嚴重的等待狀態。為了解決這問題，386 有外部快取的設計，原理和磁碟快取一樣，當資料或指令從 RAM ，搬移到CPU的過程中，會先經過快取，如果在快取記憶中，便不會到 RAM 中取用，486 除外部快取外，亦內建有更快的 8K 內建快取。一般來說，快取是越多越好，但快取的速度與快取的多少並不是直線比，而是曲線比，所以 128 不會有 64 的 2 倍這麼高，大概是 1.6 至 1.8 ，256 對 128 也是一樣，另外有一點注意的是你的主記憶體越多，快取的效率會越低，解決的辦法就是增加快取，反正現在256 K 的快取才一千多元，建議還是裝256K較好，免得增加記憶體時連快取也要更換。

嘉義市・吳維瀚

Q 我買了一套晨曦勁聲卡，卡上包裝說附贈Media Vision 合法授權之十套應用軟體，但卻只送我音效卡的驅動程式，原先只送中文說明書，英文說明書還是傳真去要的，而且每盒的內附贈品都不盡相同，希望軟體世界能代為詢問為何品管如此差勁？若我不將此情形告訴消費者不知道還會有多少人受害。

【吳先生的來函，煩請晨曦公司何先生說明。】

A 吳先生您好！！本公司曾多次收到您的傳真，但是您始終不曾留下您的連絡地址及電話！真的不知如何與您連絡！不過還是非常感謝您對本公司之批評與指教！也感謝軟體世界雜誌將吳先生的來信傳真予公司，讓本公司有說明的機會。

●有關於晨曦勁聲卡 Pro16 軟體之問題：

您說在本公司出貨之包裝中只有一片之驅動程式，那是不可能的事！如果真有此事，只要您來一通電話，本公司一定會將您該得的軟體免費掛號寄到府上，不過您要注意，在高雄地區相當多的晨曦勁聲卡之 OEM 產品！有賣白盒子及另一種廠牌（在此不便說出）都是只有驅動程式及英文手冊，所以建議使用者，一定要有本公司之晨曦勁聲卡之包裝及保證書才有完整之軟體及保證，最後是否能請您告訴本公司，您在那裡的經銷商或代理商購得本公司產品，及缺少之東西，本公司一定補上！！謝謝您的指教！

至於您另一個問題，說本公司每次附贈之軟體皆不盡相同，看來您對本公司之產品還相當有興趣！！本人真想當面與您了解一下，在軟體方面應有一片 3 1/2" 及三片 5 1/4" 之磁片應用軟體及驅動程式，至於友立之 HQ-900 及柏瑞之 MIDIA MATE簡報軟體只有在去年資訊月時才有額外附贈的，數量只有一千套，（已於台北資訊月，附贈完畢）在本公司之宣傳單都有說明，因為此二套軟體之合約金額都是天價，只在資訊月促銷時才附贈的，至於本公司現今所附之軟體在此說明，請使用者購買時注意，如果您要買價位便宜而與本公司之勁聲卡一樣的時候，注意是否有完整之軟體，以免像吳先生這般，只因軟體都有著作版權，須使用付費，晨曦勁聲卡 Pro16 （2＋）附贈軟體如下

Media Vision 所授權之驅動程式及應用軟體
Smartcd 光碟機加速軟體
Media mate 簡報軟體 Ver 1.1
三套 GAME （二張磁片）
Microsoft ™之 Windows Sound System 2.0
（是選購品，須使用者自行付費）

馬來西亞・陳良政

Q 問題診療室您好：
我在本地買了一本你們 56 期的雜誌，卻要賣 25 元，那人說這是他自己專門從台灣帶來的，沒有幾本，賣完就沒有了，我很高興可以在本地買到雜誌，不用再請 Uncle 寄給我，可是真的是太貴了，我以前看過香港有人寫說雜誌要 15 日以後才買到，你們回答說會改善，我想說的是你們是不是也可以改善這裡的情形，因為真的是太貴了。

A 本刊在星馬地區的售價分別是馬幣 18 元、新幣 13 元，為讀者權益，請當地讀者逕撥當地（馬來西亞分公司）之服務專線（ 03 ） 7175206，同時為使海外讀者能早日購得雜誌，已改為航空方式交寄，而訂戶、海外與國內經銷商所需之雜誌就內部作業而言，幾乎是同時出書，但因訂戶部份需交由郵局托運送出，而海外部份尚得辦理出關手續，時間略有耽擱，對於郵局的作業態行效率亦多微言，本社自當向相關單位反應，以確保訂戶優先的原則，不過本期由於製作時間大幅縮減，在人力有限，為求資訊時效又不願整上便稿的情形下，社內全體人員雖已全力趕製本期出書仍將明顯延遲，還請讀者多多原諒。



研展製造

中華民國總代理

總公司：桃園縣平鎮市合作街45號
TEL：03-4917860 FAX：03-4929449
台北辦事處：三重市中正四路220號2F
TEL：02-9770420 FAX：02-9770431



郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及遭遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、9、11、12、13、14、15、16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、43、47、48、50、51、52、53、[illegible]、56、57期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

高雄服務專線：

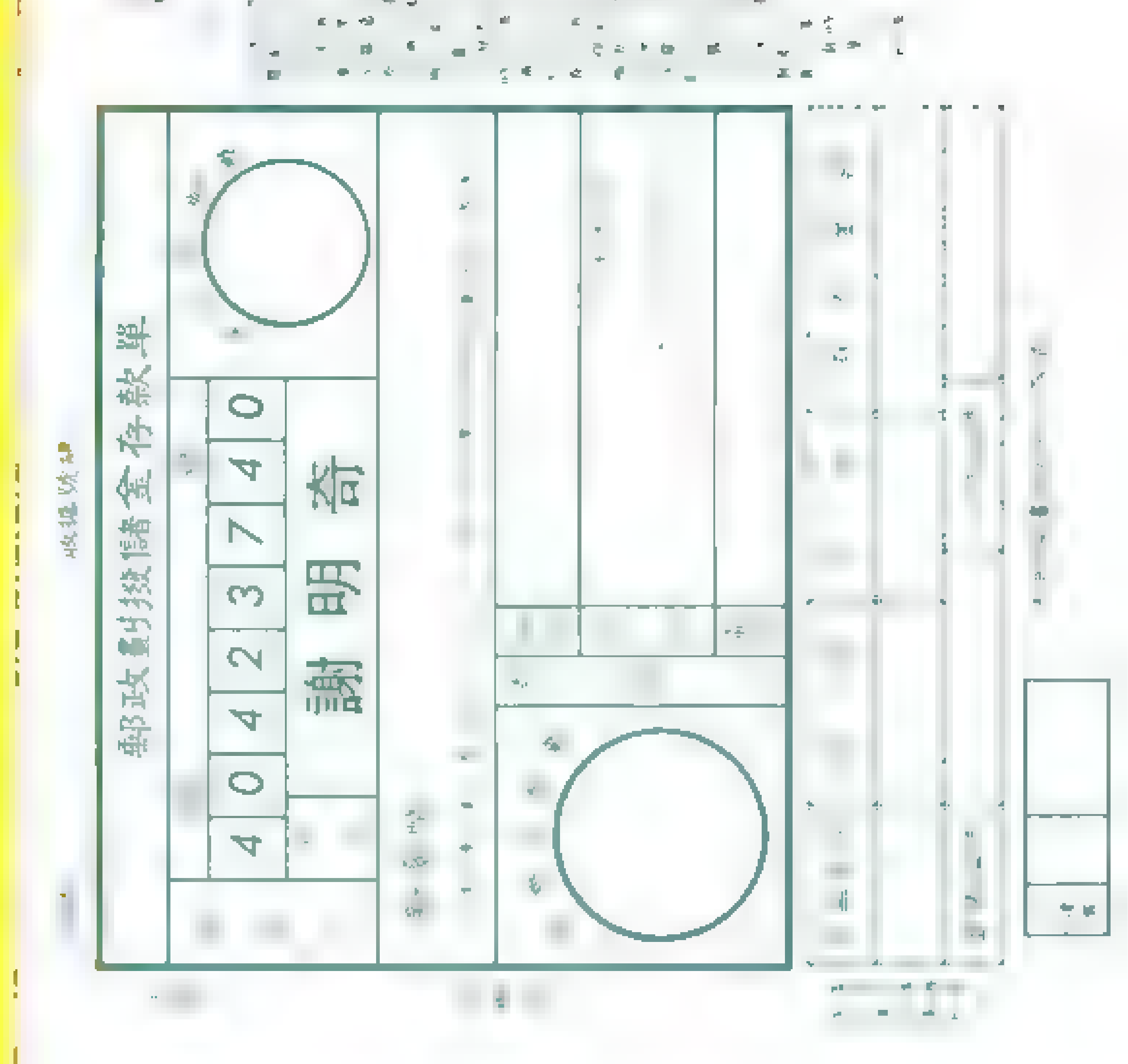
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

台北BBS：

（02）788-9184　全年無休

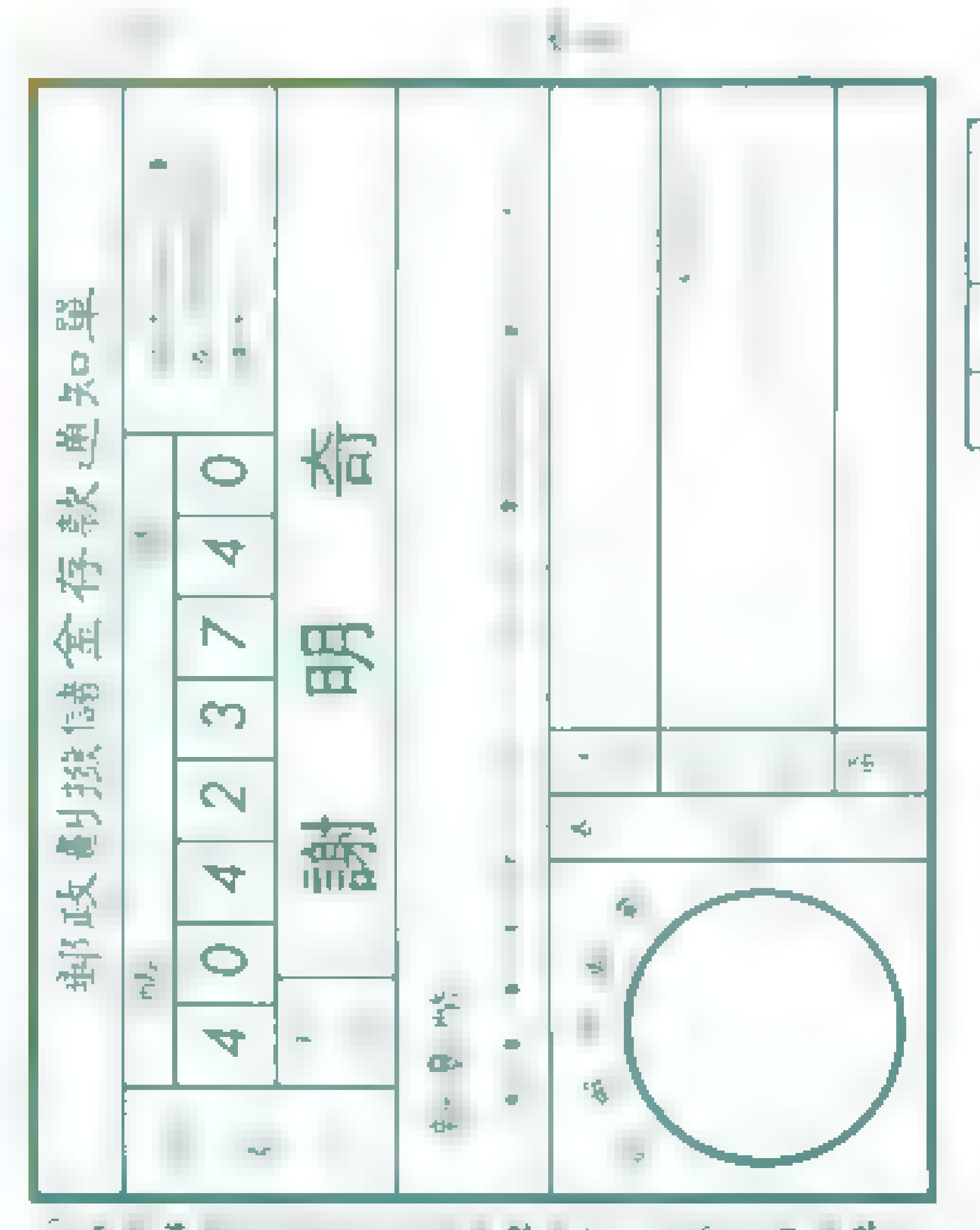
高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901　全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）


郵政劃撥儲金存款單

4	0	4	2	3	7	4	0

謝明奇


郵政劃撥儲金存款通知單

4	0	4	2	3	7	4	0

謝明奇



請存款人注意

、如需限時存款請於存款單上 [illegible]

、每筆存款至少須在新台幣十元以上 [illegible]

四、本存款單不得附寄其他文件

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各項文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

姓名·地址·請以正楷書寫·[illegible]

貓眼磁片

您的軟碟機健康嗎？

讓DYSAN貓眼磁片在60秒內幫您完成軟碟機的健康檢查

病因：

- A磁碟機和B磁碟機不相容
- 無法讀寫
- 無法判斷磁片或磁碟機有問題

診斷：

- Spindle speed check（主軸馬達轉速檢測）
- Diskette clamp check（磁片對位檢測）
- Head radial alignment check（磁頭偏軌檢測）
- Head azimuth alignment check（方位角檢測）
- Index - To - Data check（索引訊號檢測）
- Stepper motor hysteresis check（步進馬達定位檢測）

適用對象（您也可以當醫生）

- 軟式磁碟機、磁碟片製造廠
- 軟體拷貝公司
- IQC檢測單位
- 電腦教學、研發中心
- PC檢修維護中心
- 有志求取新知的PC族玩家

系列產品（別忘了您的藥方）

- AAD（類比式檢測磁片）
- DDD（數位式檢測磁片）
- HRD（高解析度數位式檢測磁片）

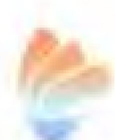
資 訊 傳 遞 站

姓名：________ 公司：________
部門：________ 職稱：________
公司地址：________
電話：________ 傳真：________
※詳細資料備索



DYSAN

磁性媒體的領導者



台灣區總代理：三商行股份有限公司　台北市建國北路二段145號
電話總機：(02)503-1111轉6408　傳真專線：(02)505-7391

NEW STANDARD

你的磁碟機健康嗎？

當你發現所使用的磁碟機無法使用DYSAN FORMATTED磁片時，可能問題已經發生，因爲：

一、DYSAN FORMATTED磁片
＝磁片標準

DYSAN FORMATTED磁片是根據DYSAN公司研製專業檢測磁碟機磁片（貓眼磁片）＋多年的經驗所推出，只有在規格標準、功能正常的磁碟機，才能與DYSAN FORMATTED磁片完全相容、不出問題。

二、DYSAN FORMATTED磁片
＝環保磁片

首家在包裝上採用回收塑膠硬式整理盒＋回收紙＋無鉛油墨包裝，徹底作到資源再利用，將污染減至最小，且因產品已事先經過FORMAT程序處理，不但節省使用者漫長的FORMAT時間，無形中亦降低磁碟機磁頭的耗損，延長使用年限。

三、DYSAN FORMATTED磁片
＝長壽磁片

100%全表面CERTIFY（檢測），連磁軌與磁軌間如此微小之間隙亦不放過，唯有使用DYSAN磁片，才能得到安心，用得穩定，用得長久。

集多項創新優勢於一身的DYSAN FORMATTED磁片爲您考慮週詳，定義了新一代磁片的生命與功能。磁性媒體的領導者—DYSAN將帶您進入面面俱到的磁性媒體新世界。







台灣區總代理：三商行股份有限公司
台北市建國北路二段145號（02）503—1111 轉6402



浮世人生本憂苦，何不嘻鬧走一趟？
讓小寶侍候您一段神仙般快活的旅程吧！

❀逢凶化吉、鴻福不淺的韋小寶將由玩者您擔任。他的舉手投足、俏皮心思與您合而爲一。您將隨著他，一忽兒成太監、一忽兒變香主、公子哥、大英雄或癡情郎，幻化數種身份，在江湖草莽及王公大臣間瞞上欺下。

❀富含冒險和角色扮演兩種風格。謎題有的挺逗、有的極妙，而爲了達成"目的"，下藥、賄賂、詞諛、挑撥、見風轉舵、移花接木等各種法寶都得拿出來。韋小寶可挑選隊員加入隊伍，NPC來來去去，使冒險隊伍內十分熱鬧。



關鍵中畫面：



❀改編自金庸原著小說，不同於一般武俠作品，遊戲劇情自小寶妓院過茅十八至五台山上救順治，以輕鬆詼諧手法表現旅途之曲折，是少見的幽默武俠之作。

❀特殊多變的戰鬥系統。戰鬥開始，隊員先佈下制敵之陣法，再依個人招變幻各種招式。

❀道具多不勝數，有雷火彈、化屍粉，還有小寶拿手的石灰蒙眼和銀彈攻勢。

❀迷宮少不了、惡鬥免不了，機關陷阱更是多得不得了。

❀場景精心雕琢，畫風清新俐落，不失盎然古意。妓院、幫會堂口、頹敗莊院、大寺小廟和金碧輝煌的皇宮內苑皆展現特殊風格。

❀人物造型夠Cute，約有 100 多位人物上場，還有數種猛獸。小寶的滑頭、康熙的精明、鰲拜的威猛、太后的陰狠等人眉眼之間皆有不同風情。



軟體世界
智冠科技有限公司

本産品通過FCC檢驗標準NO：JDF-TSPW32VL01

你能應付各種工作環境嗎？



2MB VL

W32I

(未稅)

1993.1.PC WORLD：「啓亨ET4000市場佔有率爲41%。」1993.8.PC Magazine：「若是同時考慮DOS和Windows作業的效能，都應採用曾氏ET4000加速器的界面卡是最好的選擇。」1993.12.PC Magazine英文版：「ET4000／W32i在DOS和Windows下表現最好。」

您是否爲尋找一片，能應付各種工作環境之視窗加速卡而困擾不已呢？啓亨公司爲了解決您的問題，憑藉著卓越的技術，推出ET4000／W32i視窗加速卡；該產品具有完善的驅動程式及良好的匹配性，因此不論在中文環境下或是在Windows、DOS……等軟體下，均有非凡之表現；2MB記憶體能提高解析度至1280×1024，並讓色彩更豐富，且配合Memory Interleave之獨特增強記憶體技術：可有效將記憶體一分爲二，一部份儲存資料、另一部份復置更新，當你在處理影像或使用3D Studio時，能較一般SVGA卡快10倍以上。啓亨ET4000/W32i另具有硬體視窗及影像處理埠之功能，能搭配未來多媒體產品做影像處理。啓亨ET4000/W32i更通過美國FCC Class B之檢驗標準，當您購買時，已獲得品質及功能等雙重保證。



北市羅斯福路二段35巷13號　經銷商諮詢專線：(02)3952229～30　啄木鳥服務專線：(02)3212562　BBS：(02)3570736　行銷企劃：啓亨廣告